ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD [illegible]
THOMSON [illegible]

IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC1
TOMSON TO16
ATARI PC
et tous les compatibles PC (Disquettes 5 ¼ et 3 ½)

Disponible dès le 12 avril sur Atari ST et le 3 mai pour les autres ordinateurs

149 Frs*
199 Frs*

LA DERNIERE COURSE...

GRAPHISMES SUPERBES SON ET VOIX DIGITALISÉS

Space RACER La dernière course

[illegible]

En vente chez tous les bons revendeurs et aussi chez :

TANDY

Auchan

CONTORAMA

[illegible] rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 32 11 33 - Télex [illegible]
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 [illegible]

* Prix moyen constaté

SPACE RACER
loriciels
AMSTAR 80 LORICIELS 81, rue de la Procession 92500 RUEIL
Nom
Prénom
Adresse
Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi

10 Grands Succès d'Arcade

DEMANDEZ CE PACK SPECIAL DE CETTE FORMIDABLE COLLECTION DE JEUX VIDEO

KONAMI

LA COLLECTION

Il se lance dans un au-tou dans la classe dans la salle des vestiaires, et la cafétéria de Jackie Howell, vieux stéréotype aux dents, lance des balles dans que des [illegible] mais peuvent [illegible] dans dernier sa lettre d'amour à sa petite amie?

C'est le soulèvement de leur position de prison de Dr Kentrasz et sont emprisonnés dans un scénario de crimes endurcis, armés jusqu'aux dents et ment pas [illegible] descendre tous ils [illegible] à partir les. Alors encore [illegible] et rallier-en. C'est un jeu dément

Défiez les Nordistes

Dans le GREEN BERET une machine de combat exceptionnelle. Votre mission est de vous infiltrer dans de quatre métaphores de Défense Stratégique [illegible] vous. Mais tout [illegible] et votre tous. Avec vous. Tu [illegible] et. Arrange-toi nécessaires pour réussir?

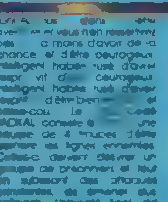
Avec vous [illegible] tous. Tout [illegible] dans vous [illegible] de plus [illegible] [illegible] techniques de [illegible] et [illegible] Des [illegible] [illegible] [illegible] introduisent [illegible] [illegible] extraordinaire et des [illegible]

Votre hanté d'entre mainte fort [illegible] secret "CHINS SHAO-[illegible] mais il est tout première pour [illegible] [illegible] vous [illegible] [illegible] de nouds de pied et [illegible] pouvoirs secrets et [illegible] chemin SHAO-LIN de la bataille

Le pays des Nemesis vit [illegible] [illegible] de toutes dans par un [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] galactique sous [illegible] Bacterion. Il vous [illegible] première [illegible] [illegible] [illegible] mais [illegible] toute votre [illegible] pour gagner [illegible] pour [illegible]

Suite au succès de "TRACK and FIELD" [illegible] du gagnant et haltérophiles ne sont [illegible] sur quelques-uns des événements présentés afin de mettre à épreuve votre habileté et vos énergie.

Vous pouvez presque sentir la fraîcheur du grand match débordant de l'écran. La balle vous renverse presque! Vous réussirez le service à coté d'un revers bien et en suite [illegible] couper la balle [illegible] la balle rebondir [illegible] le lob [illegible] de votre adversaire [illegible] SMASH! Un grand coup pour ouvrir à marque [illegible] mais [illegible] que votre premier point [illegible] face-à-face du [illegible] dans premier [illegible] simulation de ping pong de Konami qu'il



[illegible] dans [illegible] vous [illegible] pas [illegible] moins d'avoir de la chance et d'être débutgeur, intelligent, habile, rusé, d'avoir l'esprit vif, [illegible] débutgeur, intelligent, habile, rusé, d'avoir l'esprit [illegible] d'être bien [illegible] et [illegible] [illegible] SPECIAL conseille [illegible] une équipe de 4 [illegible] d'être [illegible] les lignes ennemies. Celles-ci devient [illegible] un groupe de bredonnent et leur [illegible] subissent des [illegible] [illegible] de [illegible] plus [illegible]. Bien sûr, [illegible] d'atteindre [illegible] [illegible] [illegible] au travail

[illegible] vous [illegible] de devenir grand maître mais pour [illegible] à vous [illegible] vous [illegible] divers adversaires chacun plus dangereux que le précédent. Il dépasser de dames et de techniques différentes et [illegible] de Yeke à bout grâce à six [illegible] différents.

[illegible] LACOUQUETTE, 06 2[illegible]
[illegible] NEUF DE GRASSE
[illegible] 93 42 7145.

ocean

AMSTRAD
COMMODORE

[illegible] are registered trademarks of Ocean Software Limited

Avril - Mai n° 20

AMSTAR est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET.

Directeur de publication
Sylvie FAUREZ
Rédactrice en chef
Catherine VIARD
Secrétaire de rédaction
Florence MELLET
Rewriter
Isabelle HALBERT
Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Maquette – Illustrations
Jean-Luc AULNETTE – Patrick LOPEZ
Secrétariat – Abonnement
Catherine FAUREZ
Relations extérieures promotion
Sylvie FAUREZ

Administration – Diffusion
Editions SORACOM
La Haye de Pan
35170 BRUZ
RCS Rennes B318 818 302
CCP Rennes 794 17V
Tél 99 52 98 11 +
Télex SORMHZ 741 042 F
Serveur 3615 + MHZ

Vente au Réseau-Ressort
BEP La Haye de Pan – 35170 BRUZ
Tél 99 57 97 96
Terminal E83
Chef des ventes
Christian CHOUARD

Publicité
IZARD CREATION, 15 rue St-Melaine
35000 RENNES Tél 99 38 95 33

Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés sont communiqués à nos services internes du groupe, ainsi qu'aux organismes liés contractuellement pour le routage. Les intéressés peuvent faire l'objet d'un droit d'accès et de rectification dans le cadre légal.

Les articles et programmes que nous publions dans ce numéro bénéficient pour une grande part du droit d'auteur. De ce fait, ils ne peuvent être imités, contrefaits, copiés par quelque procédé que ce soit, même partiellement sans l'autorisation donnée par la Société SORACOM et par l'auteur concerné. Les opinions exprimées n'engagent que la responsabilité de leurs auteurs. Les différents montages présentés ne peuvent être réalisés que dans un but privé ou scientifique mais non commercial. Ces réserves s'appliquent également aux logiciels publiés dans la revue.

AMSTRAD est une marque déposée
AMSTAR est une revue mensuelle totalement indépendante d'AMSTRAD GB et d'AMSTRAD FRANCE

BANCS D'ESSAIS DE CE NUMERO

Nom du logiciel	Editeur	PRIX (à titre indicatif) Cassette	Disquette
3D STARFIGHTER	Code Masters	26,00	–
APPRENDS-MOI A COMPTER	Cedic Nathan	–	285,00
ARKANOID II	Imagine	90,00	145,00
BALADE OUTRE-RHIN	Coktel Vision	–	225,00
BLOOD VALLEY	Gremlin Graphics	95,00	145,00
CALCUL	Hatier Logiciels	195,00	195,00
COURS DE SOLFEGE 1	TMPI	–	–
COURS DE SOLFEGE 2	TMPI	–	–
CRASH GARETT	Ere Informatique	195,00	225,00
CYBERNOID	Hewson	95,00	145,00
DARK SCEPTRE	Firebird	89,00	149,00
ENIGME A OXFORD	Coktel Vision	–	225,00
ENLIGHTENMENT	Firebird	89,00	149,00
FRANÇAIS REUSSITE	Cedic Nathan	–	150,00
FRANÇAIS-SONS	Micro C	–	–
GRAMMAIRE LANGUE FRANÇAISE (2 vol.)	Nathan	–	210,00 le vol
HISTOIRE DE FRANCE	M.P.S.	–	290,00
I BALL II	Firebird	–	–
J'APPRENDS A OBSERVER	Cedic Nathan	–	150,00
LES 4 SAISONS	Ere Informatique	–	180,00
LES VOLEURS DE TEMPS	Carraz Editions	–	–
MATHS-CM	Micro C	170,00	200,00
MATHS-6	Micro C	170,00	200,00
MATHS-3	Micro C	170,00	200,00
MEGA-APOCALYPSE	Martech	–	–
MOON CRESTA	Alternative Software	26,00	–
OBJECTIF FRANCE	Coktel Vision	–	195,00
ORTHOCIEL	M.P.S.	–	320,00 le vol
ORTHOCRACK	Hatier Logiciels	195,00	195,00
ORTHOGRAPHE CM	Hatier Logiciels	195,00	195,00
PIRATES	Microprose	95,00	145,00
PREDATOR	ActiVision	90,00	145,00
PREPARATION A LA 6ème	Hatier Logiciels	470,00	470,00
ROBERT CONJUGUE	Cedic Nathan	–	285,00
SAC A DOS	Carraz Editions	–	290,00
SIDE ARMS	Go !	95,00	145,00
SKATE ROCK	Mastertronic	26,00	–

Photocomposition SORACOM – Photogravure SCANN-OUEST
Impression LA HAYE MUREAUX – Distribution NMPP – Dépôt légal à parution

TOUS CES SUPER HIT

ARCADE

RENEGADE

ACTION

BARBARIAN

RAMPAGE

ocean

BARBARIAN

[illegible]

RENEGADE

Dans le monde des [illegible], pas question de rester poinards ni de s'en[illegible]. Il faut être vigilant car la mort n'est jamais loin.

Que vous soyez [illegible] ou dans les terrains vagues, vous risquez tou[illegible] rencontrer ces renégats dont le seul plaisir est d'[illegible] tout ce qui se trouve sur leur chemin.

SUPER SPRINT

Le jeu d'Ar[illegible] de ATARI

Un ou deux [illegible] opposent sur 8 pistes plus terribles les unes que [illegible] présentent chacune 4 niveaux de difficultés.

Evitez à [illegible] les obstacles et attrapez des points de [illegible] vous permettront d'améliorer les [illegible]

DANS UN FABULEUX ALBUM

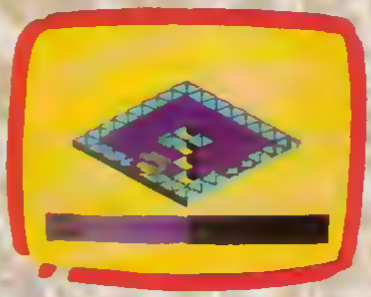
AMSTRAD COMMODORE

AMSTRAD COMMODORE

BRETAGNE EDIT PRESSE

PRESENTE :

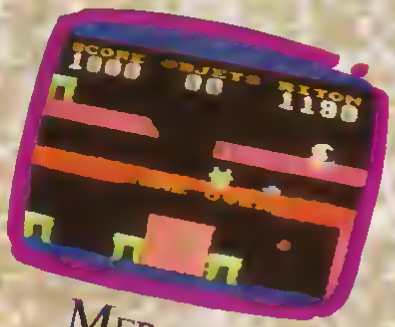
PAC PUNK



VS4

SYNCHRONOUS

ATTENTION... DISPONIBLE IMMEDIATEMENT POUR TOUS LES CPC ... UNIQUEMENT SUR DISQUETTES !



MERLIN

PETROL

DUEL

BON DE COMMANDE

A RETOURNER A :
BRETAGNE EDIT' PRESSE
La Haie De Pan – 35170 BRUZ
Tel. 99.57.90.37

Mode de règlement _____

Chèque ❑ Mandat ❑ Chèque postal ❑

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Commande en date du _____

Signature

TITRES	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANT
PAC PUNK		75,00	
VS4		75,00	
SYNCHRONOUS		75,00	
DUEL		75,00	
MERLIN		75,00	
PETROL		75,00	

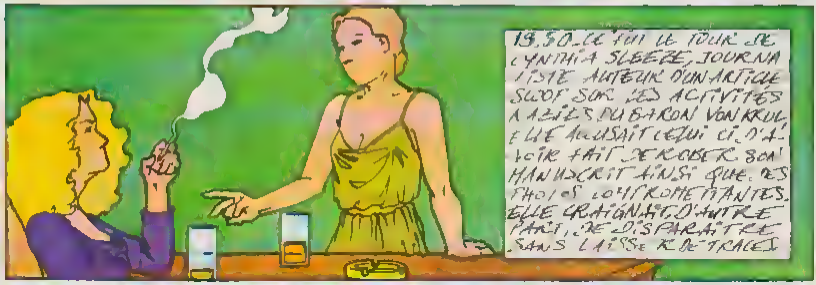
PORT FORFAIT	De 1 à 3 logiciels	10 F
	De 4 à 6 logiciels	13 F
Total		
Envoi en recommandé		7 F
Montant global		

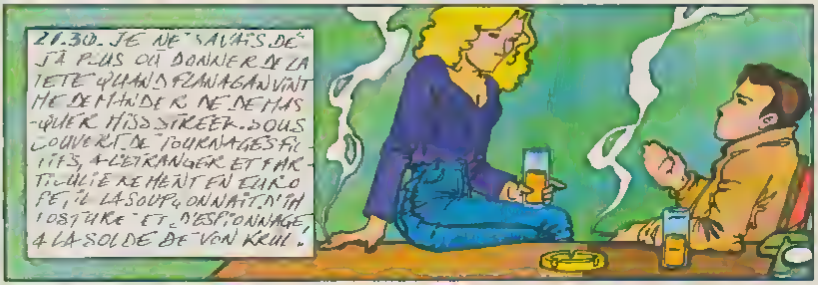
Logiciels disponibles uniquement sur disquettes !

MYRIAM STARR, DETECTIVE PRIVEE

CE MOIS-CI, CRASH GARRETT AND CO !

UN MATIN, LE TELEPHONE SONNA CINQ FOIS ALORS QUE J'ÉMERGEAIS PÉNIBLEMENT, A GRAND RENFORT DE CAFÉ ET DE VITAMINE C.. ÉTRANGEMENT LES CINQ PERSONNAGES QUE JE PROMIS DE RENCONTRER ENTRE 15 ET 22 H (QUEL MÉTIER !...) AVAIENT UN POINT COMMUN, CELUI DE SORTIR TOUT DROIT DU MÊME JEU D'AVENTURE !




21.30. JE NE SAVAIS DÉJÀ PLUS OÙ DONNER DE LA TÊTE QUAND FLANAGAN VINT ME DEMANDER DE DÉMASQUER MISS STREEK. SOUS COUVERT DE TOURNAGES FILMS, À L'ÉTRANGER ET PARTICULIÈREMENT EN EUROPE, IL LA SOUPÇONNAIT D'IMPOSTURE ET D'ESPIONNAGE, À LA SOLDE DE VON KRUL.

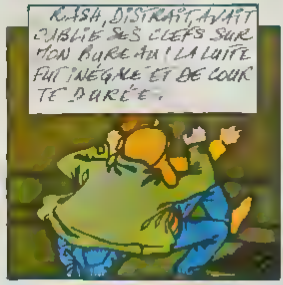
22.00 CETTE FOIS, AU BORD DE LA FOLIE, J'APPELAIS L'ÉDITEUR DU LOGICIEL SE NE FOLVAIS DÉCEMMENT PASSER À L'ACTION SANS AVOIR OBTENU DE LUI QUELQUES ÉCLAIRCISSEMENTS..

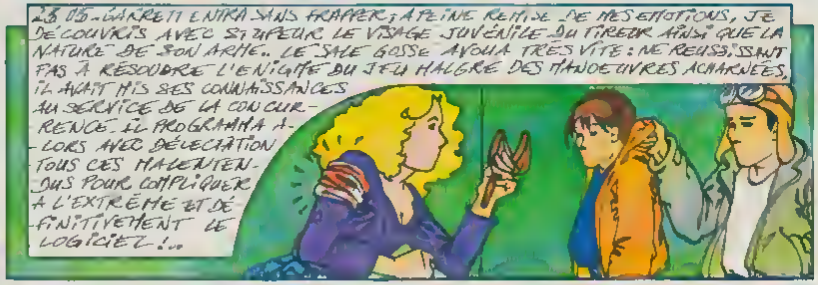
— ÉCOUTEZ MISS SIMER, À MON AVIS, TOUTES CES AFFAIRES N'EN FONT QU'UNE ! UN PROGRAMME UR MALVEILLANTE CHERCHE À HENNIRE EN SABOTANT LE JEU...

— C'EST LUI QUI VOUS FAUT DÉMASQUER AFIN DE REMETTRE CHACUN PERSONNAGE À SA PLACE, REDONNER À CHACUN SON ROLE ET JE COMPTE SUR VOUS !

23.05. JE VENAIS DE REPOSER LE COMBINÉ EN SONGEANT À CETTE BANDE DE PARANOS QUAND LE PROJECTILE M'ATTEIGNIT À L'ÉPAULE, IMMÉDIATEMENT SUIVI D'UNE DOULEUR FULGURANTE !
AAAAARRGHHH...

?


RASH, DISTRAIT, AVAIT OUBLIÉ SES CLÉFS SUR MON BUREAU ! LA LUTTE FUT INÉGALE ET DE COURTE DURÉE.


23.05. GARRETT ENTRA SANS FRAPPER ; À PEINE REMIS DE MES ÉMOTIONS, JE DÉCOUVRIS AVEC STUPEUR LE VISAGE JUVÉNILE DU TIREUR AINSI QUE LA NATURE DE SON ARME.. LE SALE GOSSE AVOUA TRÈS VITE : NE RÉUSSISSANT PAS À RÉSOUDRE L'ÉNIGME DU JEU MALGRÉ DES MANŒUVRES ACHARNÉES, IL AVAIT MIS SES CONNAISSANCES AU SERVICE DE LA CONCURRENCE. IL PROGRAMMA ALORS AVEC DÉLÉGATION TOUS CES MALENTENDUS POUR COMPLIQUER À L'EXTRÊME ET DÉFINITIVEMENT LE LOGICIEL !..

LE LENDEMAIN.. LES CINQ TRICHEURS ÉS SE RÉTRÉVERENT PENAUDS DEVANT LE SERMON DE L'ÉDITEUR ET, SOUS MON REGARD GLACIAL, ACCEPTÈRENT DE RÉINTÉGRER SAGEMENT LEUR AVENTURE SOUS PEINE DE DISPARITION AUX PREMIÈRES LIGNES DU GÉNÉRIQUE !
HAPPY END

COMMENT EXPLOITER TOUTES LES RESSOURCES ET AUGMENTER LES PERFORMANCES DE VOTRE AMSTRAD CPC 464/664/6128

BON DE COMMANDE PRIVILÉGIÉ

à retourner dès aujourd'hui sous enveloppe non affranchie aux
ÉDITIONS WEKA - libre-réponse n° 2581-75 75581 PARIS Cédex 12

Oui, envoyez-moi avec mon cadeau gratuit
"Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre Amstrad CPC 464/664/6128" (réf 9400)
2 grands volumes 21 × 29,7 cm
plus de 1200 pages **450 F TTC*** port compris
J'ai bien noté que votre ouvrage est complété et mis à jour tous les deux mois en principe. J'accepte donc de recevoir vos compléments d'actualisation de 150 pages environ, au prix de 215 F TTC port compris, sachant que je peux interrompre ce service sur simple demande ou encore vous renvoyer, sans rien vous devoir, toute mise à jour dans un délai de 15 jours après réception (Voir garantie WEKA "Satisfait ou Remboursé" au dos)

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____
_____
CODE POSTAL _____
VILLE _____
Téléphone _____
Date _____ Signature**

Demandez votre exemplaire aujourd'hui-même.

* Prix TTC port inclus, au 01 01 88
** Signature des parents ou tuteur pour les mineurs

VOTRE CADEAU GRATUIT

VOYEZ VITE AU DOS

Utilisez à fond toutes les possibilités de votre AMSTRAD

Éditions WEKA
12 cou Saint Éloi 75012 Paris
Tél (1) 43 07 60 50 - Télex 210504 F

4 BONNES RAISONS DE COMMANDER MAINTENANT

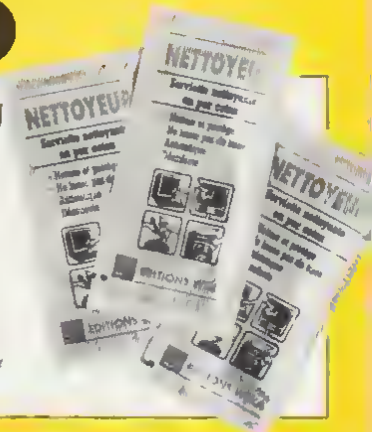
1. Vous recevrez en cadeau gratuit une pochette de serviettes nettoyantes en pur coton

2. Vous utiliserez à fond toutes les possibilités de votre Amstrad

3. Vous serez régulièrement tenu au courant des nouveautés

4. Vous êtes couvert par la garantie "Satisfait ou Remboursé"

VOTRE CADEAU GRATUIT



Pour toute commande vous recevrez en cadeau gratuit une **pochette de serviettes nettoyantes** en pur coton réalisée tout spécialement pour l'entretien de votre écran et de votre clavier **Amstrad.** Antistatiques, ces serviettes révolutionnaires nettoient et protègent votre matériel sans laisser de traces. Ce cadeau vous restera acquis même si vous décidez de renvoyer votre ouvrage

Offre valable jusqu'au 30 06.88

LA GARANTIE WEKA : SATISFAIT OU REMBOURSÉ

• 1 - Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre Amstrad CPC 464/664/6128 bénéficie de la formule WEKA "satisfait ou remboursé". Cette possibilité vous est garantie pour un délai de 15 jours à partir de la réception de l'ouvrage. Si au vu de votre ouvrage vous estimez qu'il ne correspond pas complètement à votre attente, vous conservez la possibilité de le retourner aux Éditions WEKA et d'être alors intégralement remboursé.

• 2 - La même garantie vous est consentie pour les envois de compléments et mises à jour. Vous pouvez les interrompre à tous moments, sur simple demande ou retourner, sans rien nous devoir, toute mise à jour ou complément qui ne vous satisferait pas dans un délai de 15 jours après réception.

Éditions WEKA s.a.r.l au capital de 2 400 000 francs - R.C. Paris B 318 224 617

NOUVEAU

UTILISEZ A FOND TOUTES LES POSSIBILITES DE VOTRE AMSTRAD

Tout pour programmer votre AMSTRAD

Véritables passionnés de l'AMSTRAD les auteurs de cet ouvrage ont passé des milliers d'heures à concevoir, rédiger et tester des dizaines de programmes.

- **Des programmes opérationnels à 100 %.** De l'utilitaire CP/M à la création de graphiques à haute résolution, en passant par des jeux sophistiqués ou la commande de synthétiseur de sons, vous développez des applications captivantes.
- **Un choix très étendu de langages de programmation.** Le Basic, le Logo, l'Assembleur, le Turbo-Pascal et ultérieurement le Foth, le Modula.
- **Des trucs et des conseils pratiques** vous découvrez également de nombreuses astuces : comment transférer du CPC 464 au 664 ou au 6128, comment insérer des utilitaires et gagner de la place en mémoire.
- **Vous élargissez le champ d'action de votre AMSTRAD.** Avec la mise en pratique des programmes et des "recettes" vous découvrez de nouvelles et passionnantes utilisations de votre ordinateur.

Le complément indispensable de votre AMSTRAD

Présentation : 2 classeurs à feuillets mobiles plus de 1200 pages grand format (21 × 29,7 cm). Prix 450 F TTC port compris.

Vous possédez un AMSTRAD CPC 464, 664 ou 6128

Voici enfin l'ouvrage que vous attendiez pour tirer le meilleur parti de votre micro-ordinateur : "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD".

Il traite en profondeur des techniques de programmation, ainsi que de la structure interne et des extensions de votre ordinateur.

De plus, cet ouvrage restera en permanence à la pointe de la technique, grâce à un service de compléments et de mises à jour exclusifs.

Tout pour augmenter les performances de votre AMSTRAD

Cet ouvrage répond, par le menu, à toutes les questions que vous vous posez sur le fonctionnement de votre AMSTRAD. Il vous indique comment faire pour augmenter considérablement ses performances.

- **Votre matériel n'a plus de secrets pour vous.** Fréquences d'horloge du Z80 CPU, interface PIO 8255, ports d'extension. Vous faites le tour complet de votre AMSTRAD, des schémas vous montrent en détail le rôle de chaque composant.
- **Vous mettez en place vous-même des extensions.** Portez la mémoire de votre CPC 6128 à 1Mo, mettez en place une interface, raccordez de nouveaux périphériques... Des instructions de montage très précises vous permettent de procéder, à moindres frais, à toutes les opérations qui augmentent les possibilités de votre AMSTRAD.

Votre ouvrage est toujours d'actualité !

Cet ouvrage, unique par sa conception, vous fait bénéficier d'un atout considérable : il évolue à la même vitesse que les techniques et le matériel que vous utilisez. Tous les deux mois en principe, des mises à jour et compléments vous seront envoyés (150 pages environ, 215 F, service annulable sur simple demande). Vous disposez ainsi régulièrement de nouveaux programme et d'une information parfaitement à jour sur les nouveaux matériels et logiciels.

Découvrez vite cet ouvrage unique !

Pour passer le plus vite possible à la pratique sur votre AMSTRAD, commandez dès aujourd'hui votre exemplaire de "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD". Remplissez et renvoyez sans plus attendre le Bon de commande ci-contre accompagné de votre règlement.

VOTRE CADEAU GRATUIT :

1 pochette de serviettes nettoyantes spéciales Amstrad

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 30.06.88

Editions Weka - 12, cour St-Eloi - 75012 Paris

EXTRAIT DE LA TABLE DES MATIERES

- Structure interne des CPC 464, 664 et 6128
- Circuit interface PIO 8255
- Le processeur son AY 38912
- AMSDOS
- Le Firmware
- CP/M
- CP/M 22 et CP/M+
- Drives, moniteurs, imprimantes
- Sources pour le CPC
- [illegible]
- Création de programmes
- Interprétateur Basic 1.0 et 1.1 créé par Locomotive
- Le CPU Z80A
- La programmation des CPU
- Modes d'adressage
- Un assembleur opérationnel en Basic
- Code d'erreur
- Appel de programmes
- Cours de LOGO
- Turbo-Pascal
- Graphiques avec le CPC
- Graphiques animés
- Commande de synthétiseur de sons
- Gestion de fichier
- dBase II
- Wordstar
- Multiplan
- Programmation de jeux mathématiques
- Statistiques
- Applications domestiques
- Modulateur pour télévision couleur

Et des dizaines d'autres sujets passionnants...

Ma garantie : si par extraordinaire cet ouvrage ne me satisfaisait pas totalement, je n'aurais qu'à vous le renvoyer sous 15 jours pour être remboursé immédiatement et intégralement (voir bon de commande).

Imprimerie WEKA SAB [illegible] 2 400 400 F - 12, Cour St-Eloi - 75012 PARIS - RC Paris [illegible]

SUPER PROMOTION 99F
4 DISQUETTES VIERGES AVEC BOITIER PLASTIQUE

AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512

AMSTAR

MICROMANIA

DES SURPRISES DANS TOUS LES PAQUETS

ARCADE ACTION 189F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE +
LES GRANDS D'ARCADE 195F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEPER DUNGE
AMSTRAD GOLD HITS N 3 195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WC LEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 169F
+MASKI+MASK V+DEATH WISH 3
+BASIL DETECTIVE+DETECTOR
+JACK THE NIPPER 2
LA COLLECTION KONAMI 189F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS
+JAILBREAK+YIE AR KUNG FU 2
+GREEN BERET+YIE AR KUNG FU
+HYPERSPORT+PING PONG+MIKIE
TOP TEN COLLECTION 145F
+SABOTEUR+SABOTEUR 2+SIGMA
+CRITICAL MASS+AIRWOLF+THANATOS
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK 2+TURBO ESPRIT
ERE HIT 3 225F
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN
+TENSION+CONTAMINATION
HIT AVENTURE 225F
+SURAMI+HARRY+COOL BC
LES TRESORS US GOLD 195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR
+ACE OF ACES+METROCROSS
BEST OF ELITE 2 145F
+PAPERBOY+GHOSTS'N GOBLINS
+BATTLESHIPS+BOMBJACK 2
ALBUM EPYX 189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPERCYCLE+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN ALL STAR HIT 2 145F
+ARMY MOVES+MOTANT+WIZZBALL
+HEAD OVER HEELS+COBRA+TANK
TORNADO HITS N 6 179F
+CUSAN NOVERA+ATOMIC+LAST MISS
IMAGINE ARCADE HITS 145F
+ARKANOID+GAME OVER
+MAGMAX+LEGEND OF KAGE
+SLAP FIGHT+YIE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 165F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TURACER+NIGHT GUNNER
ALBUM HEWSON 145F
+EXOLON+ZYNAPS
+RANARAMA+QUIDIUM PLUS
ALBUM ORIGIN 145F
+SAMAS+SAPIENS+MGT+AIGLE D'OR
ALBUM UBISOFT 195F
+ZOMBI+INERTIT+ASPHALT
+MANHATTAN DIGHT+MCFUMILI
CARRE D'AS 195F
+STARTING BLOCK+DAKAR
+GORBAF+JAMES DEBUG
MALETTE JEUX FR 225F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAIPAN+XEVIOUS
ELITE 6 PACK N 2 145F
+BALLY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+SHOCK RIDER
HIT PACK 2 145F
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD+COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942
GAME SET MATCH 179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PING PONG
+GOLF+KONAMI GOLF/BASEBALL
+BOXING+POOL+SUPERDECATHLON
OCEAN STAR HITS 145F
+TOP GUN+SHORT CIRCUIT
+CALYXN+KNIGHT RIDER
+STREET HAWK+MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N 2 145F
+BREAKTHRU+THE GOONIES
+AVENGER+DESERT FOX+GOLF
PACK FIL N 2 189F
+GREAT ESCAPE+REVOLUTION
+CAULDRON 2+SORCERY
HIT PACK 1 75F
+COMMANDO+FRANCK BOXING
+BOMBJACK+AIRWOLF
THEY SOLD A MILLION N 3 145F
+KUNGFU MASTER+FIGHTER PILOT
+GHOSTBUSTER+RAMBO

NOUVEAUTES

AQUAVILLE	99F
AUTERS WORLD GAMES	145F
AT DUK	195F
BEDLAM	195F
BIVOUAC	145F
BLOOD BROTHERS	145F
CHAIN REACTION	145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	145F
CHARLIE CHAPLIN	145F
CONSPIRATION	185F
CRASH ARRET	225F
CYBERNOID LIGHT MACHIN	145F
DANDARE 2	145F
DESOLATOR	145F
DRILLER	185F
FIRE TRAP	145F
GABRIELLE	175F
GUNSHIP	245F
GUNSMOKE	145F
IMPOSSIBLE MISSION2	145F
INFILTRATOR 2	145F
JINXTER	195F
LA MARQUE JAUNE	249F
LAZER TAG	145F
NAVY MOVES	145F
NIGEL MANSEL	145F
NORTHSTAR	145F
PEPE BEQUILLE	195F
PHANTAS	185F
PIRATES	145F
RIMMER RUNNER	145F
ROAD WARS	39F
SHACKLED	145F
SKATE	195F
SORCERER LORD	245F
STRYFE 2	175F
SUPER HANG ON	145F
TARGET RENEGADE	145F
TERRAMEX	35F
THE HUNT RED OCTOBER	195F
THE LAST NINJA	45F
TROLL	39F
V2	145F
VAMPIRE'S EMPIRE	145F
VENOM STRIKES BACK	145F
VICTORY ROAD	145F
WIZARD WARZ	145F
WORLD LEADERBOARD	185F

HIT PARADE

ARKANOID 2 REVENGE	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	195F
ATF ADVANCED TACTICAL FIGHTER	139F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BASKETMASTER	145F
BLOOD VALLEY	145F
BOB WINNER	169F
BOBSLEIGH	145F
BUBBLE BOBBLE	145F
BUGGY BOY	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
CLASH	195F
COMBAT SCHOOL	45F
FER ET FLAMME	249F
FLYING SHARK	145F
GAUNTLET 2	145F
GRYZOR	145F
GUILD OF THIEVES	195F
HANS DI LANDE	199F
HURLEMENTS	175F
IMS COBRA	299F
LA MASCOTTE	175F
L'ANGE DE CRISTAL	205F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	145F
MACH 3	179F
MATCH DAY 2	145F
OUTRUN	145F
OXPHAR	205F
PLATOON	145F
PEUR SUR AMITYVILLE	169F
PREDATOR	145F

HIT PARADE (suite)

PROFESSION DETECTIVE	29F
QUAD	179F
QUIN	249F
RASTAN	145F
ROLLING THUNDER	145F
SANTA FE	15F
SEPTEMBER	45F
SCRABBLE	270F
SIDE ARMS	145F
SUPER SKI	95F
TETRIS	35F
THE SENTINEL	149F
TOUR DE FORCE	145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	215F
WESTERN GAMES	145F
WORLD CLEADERBOARD	145F
ACE 2	145F
BIG BAND NT	145F
BIRDIE	175F
BILLY 2	195F
BIVOUAC	195F
BLUEBERRY	175F
CRAZY CARS	159F
ENDURO RACER	125F
F15 STRIKE EAGLE	149F
FREDDY HARDEST	145F
GRAND PRIX 500 C	169F
GALAC DE GAME	145F
IZNOGOUD	245F
LA CHOSE GROTEMBURG	75F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
Les Chiffres & Les Lettres	225F
LE PASSAGER du Temps NF	195F
Les Passagers du vent 1	295F
LES DIEUX DE L'AMER	195F
LES RIPOUX	195F
LE MAITRE DES AMES	189F
L'OEIL DE SETH	189F
MAD BALLS	145F
MARCHE A L'OMBRE	199F
MASQUE PLUS	189F
MEURTRES EN SERIES	299F
MEWILO	175F
MONOPOLY NF	245F
PHANTOM CLUB	145F
PROHIBITION NF	195F
PSYCHOSOLDIER	145F
SILENT SERVICE NF	139F
SOLEX TRIC NF	175F
STIFFLIP AND CO NF	135F
THUNDERCATS	145F
TORROCK	169F
TRIVIAL PURSUIT	229F
TUER N'EST PAS JOUER	145F
TURBO GIT RODEUR	245F
ZOMBI	165F

PC 1512

LA COLLECTION	185F
+ARKANOID+WC LEADERBOARD	
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS	
ALBUM EPYX	225F
WINTER GAMES+PITSTOP 2	
+SUMMER GAMES	
CARRE D'AS	275F
+DAKAR 4X4+ROBINSON	
+STARTING BLOCK+BIG BEN	
MALETTE JEUX FR	275F
INFILTRATOR +CHICS 3D+N 10	
PLUTS	225F
+TOP GUN+THE DAMBUSTERS	
+GREAT ESCAPE+STRIP POKER	
ACE2	185F
ACE OF ACES	195F
ARKANOID	195F
ARMONIQUE LE VIKING	225F
ARTICHOX	185F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BALANCE OF POWER	175F
BARDS TALE	225F
BEDLAM	185F
BIVOUAC	225F

PC 1512 (suite)

BLUEBERRY	5F
BOB WINNER NI	15F
BOBO	5F
CALIFORNIA GAMES	15F
CAPTAIN BLOOD	25F
CHESS MASTER 2000	225F
CHUCK YEAGER FLIGHT SIM	245F
COBRA	175F
COMBAT SCHOOL	185F
CRASH GARRET	225F
CRAZY CARS	215F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
DESTROYER	215F
ELITE	225F
F15 STRIKE EAGLE NF	195F
FER ET FLAMME	225F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET	175F
GRAND PRIX 500 C	179F
GRYZOR	165F
GUILD OF THIEVES	225F
GUNSHIP	325F
IMS COBRA	325F
HURLEMENTS	215F
INDOOR SPORTS	225F
INFILTRATOR	25F
IZNOGOUD	225F
JAUKAL	165F
JEU DU ROY	225F
JINXTER	225F
KRYSTOR	225F
L'AFFAIRE	215F
L'AFFAIRE SYDNEY	225F
L'AFFAIRE VERAURUZ	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DE GROTEMBURG	215F
LA MARQUE JAUNE	245F
LA MASCOTTE	185F
LAST MISSION	225F
LE MAITRE DES AMES	215F
LES DIEUX DE L'AMER	225F
LES RIPOUX	175F
Les PASSAGERS du vent 1	275F
Les PASSAGERS du Vent 2	275F
LES CHIFFRES ET LETTRES	145F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
LIVINGSTONE	225F
MACH 3	215F
MANHATTAN DEALER	225F
MARBLE MADNESS	165F
MASQUE PLUS	225F
MEWILO	225F
MEURTRES EN SERIE NF	275F
MISSION	175F
MISSION RAFALE	225F
MOEBIUS	225F
PEUR SUR AMITYVILLE	225F
PHARAON	175F
PIRATES	225F
PLATOON	185F
PROHIBITION	225F
QIN	225F
ROCKET RANGER	245F
SABOTEUR 2	145F
SAPIENS	320F
SCRABBLE	335F
SCRAM	225F
SDI	275F
SILENT SERVICE	225F
SINBAD	245F
SOLITAIRE ROYALE	189F
SOLO FLIGHT	195F
STREET SPORT BASKET	185F
SUPERSKI	225F
SUPER TENNIS	195F
SUMMER GAMES 2	175F
TEST DRIVE	225F
TETRIS	155F
THE HUNT RED OCTOBER	275F
THE PAWN	185F
TOMAHAWK	195F
TOP SECRET	195F
TRIVIAL PURSUIT	275F
TURBO DRIVER	225F
ULTIMA 4	225F
UNIVERSAL MILITARY SIMULAT	225F
VERSAILLES STORY	245F
WIZBALL	185F
WORLD TOUR GOLF	185F
ZOMBI	215F

OUVERT DE 8h A 20h DU LUNDI AU VENDREDI

DES NOUVELLES COMPILATIONS DÉMENTES ! AMSTRAD CASSETTES

DES SURPRISES DANS TOUS LES PAQUETS

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

INCROYABLE !
ARCADE ACTION 119F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE ?
LES GRANDS D'ARCADE 119F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES
+RYGAR+COMMANDO+DEEP DINGO
AMSTRAD GOLD HITS N°3 119F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WCT LEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 119F
+MASK I+MASK ?+DEATH WISH 3
+BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER ?
LA COLLECTION KONAMI 119F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS
+JAILBREAK+YEAR KUNG FU 2
+GREEN BERET+YEAR KUNG FU
+HYPERSPORT+PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECTION 99 F
+SABOTEUR+SABOTEUR ?+SIGMA 7
+CRITICAL MASS+AIRWOLF+TITAN ATOS
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK ?+TURBO ESPRIT
ERE HIT 3 145F
+STRIKE+DESPOTIK DESIGN
+TENSION+CONTAMINATION
LES TRESORS DE US GOLD 99F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR+METROCROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95 F
+PAPERBOY+GHOSTS'N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK ?
ALBUM EPYX 119F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPERCYCLE+IMPOSS MISSION
OCEAN ALL STAR HITS N 2 99F
ARMY MOVES+ESPIONS+COBRA
+HEADCHEALS+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS 99F
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGEND OF KAGE+MAG MAX
+SLAP FIGHT+YEAR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 119F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
MALETTE JEUX FIL 175F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAIPAN+XI JOUS
ELITE 6 PACK N 2 99F
+BATTY+ACE+INTERCEPTOR
+LIGHTFORCE+CAGE+FIDER
ERE HITS N 2 145F
+CRAFTON & KUNK+ROBBOT
+LEONIDES+SAICOMBAT
GAME SET MATCH 120F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT+SUPER DECATH
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
OCEAN ALL STAR HITS 99F
+TOP GUN +SHORT CIRCUIT
+GALVAN +KNIGHT RIDER
+STREET HAWK +MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N 2 95F
+BREAKTHRU +THE GOONIES
+AVENGER +DESERT FOX +GOLF
PACK FIL N 2 139F
+THE GREAT ESCAPE+REVOLUTION
+CAULDRON 2+SORCERY
LES EXCLUSIFS N 1 99F
+LEADERBOARD+TAIPAN
+XEVIOUS+TOP GUN

LES TAUREAUX 95F
+SILENT SERVICE+GREEN BERET
+CAULDRON 2
HIT PACK 2 95F
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86+1942
HIT PACK 1 75F
+BOMBJACK+AIRWOLF+COMMANDO
+FRANCK BRUNO BOXING
THEY SOLD A MILLION N°3 95F
+KUNG FU MASTER+RAMBO
+GHOSTBUSTER +FIGHTER PILOT
LORICIEL HIT N 6 129F
COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISSION
ALBUM HEWSON 95F
+EXOLON+ZYNAPS
+RANARAMA+CUBIDUM PLUS
ALBUM TRIGOFT 165F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGF CAILT
ALBUM LORICIEL 95F
+SAXONS+SAHENS+MGT+AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

ACE	95F
AQUANAUTE	119F
ATOMIK	119F
ALTERNA WORLD GAMES	95F
BAD CAT	95F
BEDLAM	95F
BLOOD BROTHERS	95F
CHAIN REACTION	95F
CHARLIE CHAPLIN	95F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95F
CYBERNOID FIGHT MACHIN	95F
CONSPIRATION	145F
DANDARE ?	95F
DESPERATOR	95F
DRILLER	145F
EXIT	145F
FIRE TRAP	95F
GAPRIT	139F
GUNSHIP	195F
GUNSMOKE	95F
HERCULES	145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95F
INFILTRATOR ?	95F
IRON HORSE	99F
LA CHOSE DE GROTEMBOURG	135F
LA MARQUE JAUNE	249F
L'ANNEAU DE ZENGABAR	145F
LAZERTAG	95F
NAVY MOVES	89F
NIGEL MANSELL	95F
NORTHSTAR	95F
PEPE BEQUILLE	145F
PEUR SUR AMITYVILLE	139F
PHANTYS	89F
PIRATES	95F
RIMMRUNNER	89F
ROAD WARS	99F
SHACKLED	95F
SKAAL	145F
SORCERER LORD	179F
STRYKER	139F
SUPER HANGON	95F
TAROT RENEGADE	89F
TERRAMEX	99F

NOUVEAUTES (suite)

THE LAST NINJ	95F
THE HUNT RED OCTOBER	145F
TROLL	89F
VAMPIRES EMPIRE	95F
VENOM STRIKES BACK	95F
VICTORY ROAD	89F
WIZARD WARZ	95F
WORLD HEADQUARTERS MANEN	95F

HIT PARADE

ARKANOID REVENGE DOH	99F
ATF ADVANCED TACTICAL FIGHTER	89F
BARBARIAN II THE DUNGEON	89F
BLOOD VALLEY	95F
BUBBLE BOBBLE	95F
BUGGY BOY	95F
BOB WINNER	129F
BOBSLEIGH	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
COMBAT SCHOOL	89F
CRASH GARRETT	195F
FLYING SHARK	99F
GAUNTLET 2	99F
GRYZOR	89F
ISMO CORS	259F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
L'ANGE DE CRISTAL	145F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95F
MACH 3	129F
MATCH DAY 2	89F
OUTRUN	95F
PLATOON	89F
PREDATOR	89F
QUAD	145F
RASTAN	89F
ROLLING THUNDER	95F
SANTA ITE	149F
SEPTEMBER	95F
SILENT SERVICE	89F
SURABBLE ER	175F
SIDE ARMS	95F
SUPERSKI	145F
TETRIS	95F
THE SENTINEL	99F
TOUR DE FORCE	95F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	185F
WESTERN GAMES	95F
WORLD CLEADERBOARD	89F

BILLY	135F
BIVOUAC	125F
BIKINI	135F
COBRA(LORICIEL)	129F
CRAZY CARS	129F
DIS STRIKE EAGLE	99F
ENDURO RACER	95F
FORTERESSE	135F
FREDDY HARDEST	89F
GALACTIC GAME	95F
GRAND PRIX 500CC	139F
IZNOGOUD	195F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LES RIPOLIX	125F
L'OEIL DE SETE	145F
MAD BALLS	89F
MARCHE A L'OMBRE	145F
MERCTRIS EN SERIES	259F
MONOPOLY	175F
PHANTOM CLUB	89F
PROHIBITION	120F
PSYCHOSOLDIER	89F
SCALEXTRIC	95F
SILENT SERVICE	85F
SLAP FLIGHT	89F
SPY VS SPY 3	99F
STIFFLIP AND CO	95F
THE NIDERCATS	89F
TOBROUCK	119F
TRIVIAL PURSUIT	175F
TU ERNE S PAS JOUER	95F
TURLOGH LE RODEUR	245F
ZOMBI	139F

Promotions sur manettes

Manettes Speed King	145 F
Terminator (grenade)	145 F
Manette Pro 5000	145 F
Elite autofire	145 F
Cheetah 125 +	90 F
Cheetah mach 1 +	135 F
Cordon pour branchement 2 manettes (Amstrad)	75 F

SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant-première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- [illegible] appuie par le
- [illegible] Fire [illegible] la page en
- [illegible] la sélectionnée par de
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible] pour plus de [illegible]
- [illegible]

125 F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Pro[illegible] Dé[illegible] Total à payer =	F

NOM

ADRESSE

TEL

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE INTERBANCAIRE

CB

Date d'expiration __/__ Signature

[illegible] 18F pour [illegible] N° de téléphone facultatif

[illegible] AMSTRAD [illegible] NINTENDO ATARI [illegible] TO7 70 TO8 MO5 MO6 MSX C64 PC 1512 ATARI ST

MICROÏDS GRAND CONCOURS PERMANENT

CONCOURS PORTANT SUR : *Super* SKI

A partir de ce mois-ci, le principe du concours reste toujours le même (répondre à un questionnaire sur un logiciel donné) mais ce sont les 3 premiers prix qui sont nouveaux : un bon d'achat et 2 abonnements à Amstar respectivement de 6 et 3 mois. Ceci étant dit, précipitez-vous sur vos stylos !

Le concours est ouvert à tous les lecteurs d'Amstar, à l'exception des personnels du groupe de presse Faurez-Meller, des employés des sociétés de diffusion et d'édition de logiciels. Les réponses doivent obligatoirement nous parvenir sur le questionnaire découpé dans la revue. Aucune photocopie ne sera acceptée.

LES LOTS :

1er prix : un bon d'achat de 3 000 F chez le revendeur de notre choix.
2ème prix : un abonnement de 6 mois à Amstar.
3ème prix : un abonnement de 3 mois à Amstar.
Du 4ème au 6ème prix : 5 logiciels Microïds.
Du 7ème au 12ème prix : 4 logiciels Microïds.
Du 13ème au 27ème prix : 3 logiciels Microïds.
Du 28ème au 32ème prix : 2 logiciels Microïds.
Du 33ème au 37ème prix : 1 logiciel Microïds.

Les logiciels sont à choisir dans le catalogue MICROIDS.

CONCOURS HAN D'ISLANDE

Ne vous étonnez pas de ne pas trouver les résultats du concours sur Han d'Islande qui s'est déroulé dans le n° 18 d'Amstar et ne nous écrivez pas pour faire des réclamations ! En effet, pour ceux qui ne l'auraient pas remarqué, la date de clôture a été exceptionnellement fixée pour ce concours au **30 avril 1988**, alors si vous n'avez pas encore participé, il n'est pas trop tard car vous avez tout le mois d'avril pour vous rattraper et faire deux concours en même temps !

1 - Caroline ATTIA a été une grande championne de ski ; en quelle année a-t-elle remporté sa dernière victoire ? _____

2 - Dans quelle ville se sont déroulés les Jeux Olympiques d'hiver ?

_____

3 - Dans quel numéro d'Amstar y a-t-il eu un superbe banc d'essai de Super Ski ?

_____

4 - Dans quelle émission de sport de TF1, Super Ski était-il en vedette, au mois de janvier dernier ? _____

5 - Quel est le nom de l'auteur de Super Ski sur Amstrad ?

_____

6 - En quelle année la société Microïds a-t-elle fait son apparition sur le marché des logiciels familiaux ? _____

7 - Quelles sont les épreuves disputées dans Super Ski ?

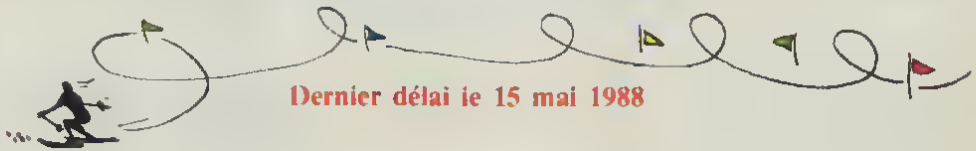
_____

8 - Combien y a-t-il (approximativement) de positions différentes du skieur dans Super Ski ?

☐ 20
☐ 40
☐ 80

9 - Question subsidiaire : donnez le nombre de réponses exactes reçues pour ce concours : _____

Renvoyez ce questionnaire à CONCOURS MENSUEL AMSTAR - Editions SORACOM - BP 11 - 35170 BRUZ
Aucune photocopie ne sera acceptée. Pour le mineur gagnant, l'autorisation des parents sera nécessaire.



Dernier délai le 15 mai 1988

NOM _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Signature

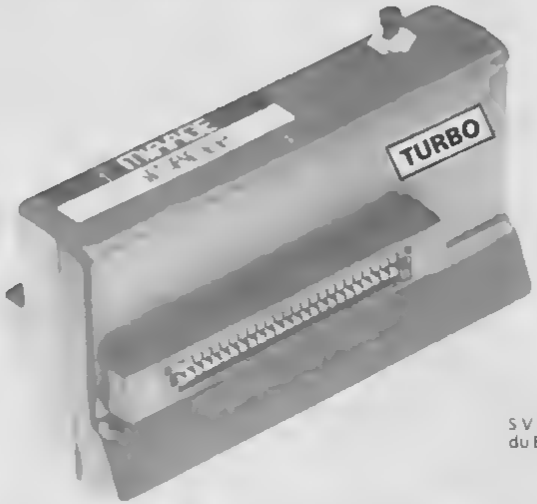
Si je gagne, je voudrais mon lot sur : ☐ K7 ☐ D7

MIRAGE IMAGER version T U R B O

enfin le TRANSFERT et la SAUVEGARDE ULTRA-RAPIDES !

RECHARGEZ UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
APRES L'AVOIR TRANSFERE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
avec la version TURBO du MIRAGE IMAGER
LE PERIPHERIQUE QUI TRANSFERE et SAUVEGARDE
100 % DES PROGRAMMES

LE MIRAGE IMAGER TURBO



CPC 464/664 :
seulement 450 FF
Port compris

CPC 6128 :
seulement 500 FF
Port et câble 6128 compris

S V P Specifier si le connecteur
du BUS D EXPANSION est male ou femelle

MANUEL COMPLET de 3000 mots entièrement en Français

Le MIRAGE IMAGER version TURBO est disponible maintenant.
Chez nous, la RUPTURE DE STOCK N'EXISTE PAS.

Ses caractéristiques

SAUVEGARDE 64 Ko SUR DISQUETTE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
RECHARGE UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
TRANSFERT K7 DISQUETTE ou DISQUETTE CASSETTE et SAUVEGARDE K [illegible]
DISQUETTE DISQUETTE de tout programme protege ou non jusqu [illegible] 64 Ko sur 464 664
SAUVEGARDE K7 EN 3 VITESSES (normale rapide et TURBO)
TOOLKIT incorpore qui affiche les adresses INK PEN et autres details des programmes
et ecrans permettant un bidouillage acharne et intensif
Grace au TOOLKIT contemplez instantanement les resultats des bidouillages effectues !
MODE 64 K ou 128 K avec les CPC 6128
Se branche en 2 secondes !
Extremement simple a utiliser gere par menus et l on presse UN SEUL BOUTON pour

[illegible] harge
Ne [illegible] en RAM n est donc pas detectable par l ordinateur
[illegible] de l operateur
[illegible] rpores
[illegible] espace minimum sur disque ou cassette
[illegible] eul bloc (prat que pour archivage)
[illegible] es ROMS et cartes d extension et permet [illegible] de les invalider
[illegible]
[illegible] extension pour raccorder d autres peripheriques
[illegible] importe quel moment sauvegardez et reprenez le au même endroit
OUS les programmes transferes fonctionnent !

VENTE PAR CORRESPONDANCE Envoyez votre commande (en Français) directement a
DUCHET Computers - 51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE Telephone +44 - 291 257 80

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le Monde entier (Hors Europe ajouter 25 FF S V P)

REGLEMENT PAR
- MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs
- EUROCHEQUE en livres sterling
  ou CHEQUE BANCAIRE en sterling compensable en Angleterre
- CARTES DE CREDIT INTERNATIONALES par ecrit ou par telephone VISA EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS

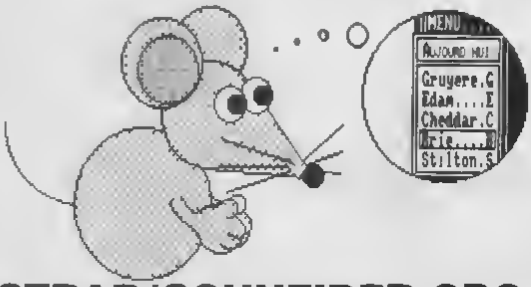
REDIGER LES MANDATS, etc à L'ORDRE DE DUCHET Computers

Si vous êtes presse, reservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Telephonez a Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44 291 257 80

DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE

51, Saint-George Road, CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - **Tél. + 44 291 257 80**

EN EXCLUSIVITE :
MATERIEL ET LOGICIELS EN FRANÇAIS POUR AMSTRAD/SCHNEIDER 464/664/6128 A DES PRIX PLANCHER !



SOURIS POUR AMSTRAD/SCHNEIDER CPC

La SOURIS de SIREN SOFTWARE (manuel en français) est 100 % compatible avec le syntaxe de la Souris AMX et compatible avec tous les programmes pour Souris AMX
Notre SOURIS est aussi compatible avec la plupart des progiciels et jeux utilisant une manette de jeu !
Indispensable pour le travail sérieux et indispensable pour les jeux
Permet une grande précision avec les stratégies, aventures et arcades.
Prête à fonctionner, trois boutons opérationnels, branchement comme une manette, grande douceur de maniement et simple à utiliser
Livrée avec la super disquette Française de Gestion Assistée par Icônes GAI OXFORD
Avec GAI OXFORD, vous gérez un ou deux lecteurs de disquettes imprimante, lecteur cassettes, RSX, extensions memoire DK Tronics, fichiers, programmes, etc
en plaçant le curseur sur une case avec la souris et en appuyant sur ses boutons !
GAI OXFORD comprend (entre autres) formateur 42 pistes et copieur de disquette ultra-rapide, effaceur/récupérateur de fichiers éditeur de fichiers et de secteurs, redéfinition de touches, etc
Envoi sur imprimante avec la plupart des opérations !

La SOURIS de SIREN Software pour CPC 464/664/6128 est disponible et ne veut que 520,00 FF, port compris avec GAI OXFORD gratuit
(Pour expédition hors Europe ajouter 30 FF SVP)

OFFRE PROMO : SOURIS avec GAI OXFORD + OXFORD P.A.O. (voir ci-dessous) = **700,00 FF port compris** (hors Europe + 40 FF)

PUBLICATION ASSISTEE PAR ORDINATEUR POUR CPC 6128

(Les CPC 464 + DD1/664 nécessitent une extension mémoire DK Tronics 64K)

OXFORD P.A.O.

Un FANTASTIQUE progiciel en FRANÇAIS pour créer **facilement** vos mises en page
La disquette 3'' comprend 350 Koctets de programmes, fichiers projets, icônes, motifs, figures géométriques, bordures, 28 fontes de caractères etc aisément redéfinissables
Créez **facilement** vos documents, fontes dessins icônes, etc
Intégrez texte, vos copies d'ecran personnelles, etc à vos documents
Edition, copie et mouvement de blocs de travail entiers
Edition et création de caracteres motifs, dessins, etc à un demi pixel près
Zoom, effets miroir, video inverse, ''tête en bas'' etc
Compatible avec la SOURIS Siren (et AMX), avec imprimantes matricielles AMSTRAD (sauf DMP1), EPSON et compatibles, et de type IBM
Copies imprimées multiples, echelle à 100 %, à 50 % à 25 %
Nombreuses possibilités, de l'impression legere rapide à l'impression de précision ''une aiguille'' en très haute résolution
Entièrement en français Manuel complet très detaille en français Enfantin à utiliser

OXFORD P.A.O sur disquette 3'' pour CPC 6128 (ou 464 + DD1/664 avec 128 K) ne vaut que 250,00 FF port compris
(Pour expedition hors Europe ajouter 10 FF SVP)

Les produits ci-dessus sont en stock et disponibles EXCLUSIVEMENT en vente par correspondance chez DUCHET COMPUTERS
Ils ne sont pas en vente dans les magasins

Envoyez vite votre commande (en français) à .

DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA ANGLETERRE
Telèphone : + 44 291 257 80

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le Monde entier

REGLEMENT à l'ordre de DUCHET Computers' par
MANDAT POSTE INTERNATIONAL en France
EUROCHEQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion)
CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque
Carte de crédit internationale VISA EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS
(indiquez n° de carte et date de validite mais *n'envoyez pas votre carte*)

Si vous êtes pressé, passez votre commande par telephone EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) **+ 44 291 257 80** de 8 h à 19 h

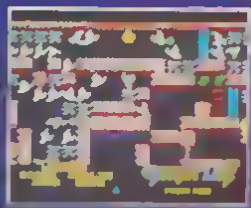
Nous acceptons les commandes par telephone avec cartes de crédit

Que La Force soit avec Vous

"Vous en aurez besoin!! Les reflexes et pouvoirs d'un simple mortel ne suffiront pas si vous relevez le défi de ces quatre conversions arcades qui sont arrivées au sommet du hit-parade et qui sont regroupées ici, pour la première fois, en un seul emballage!"

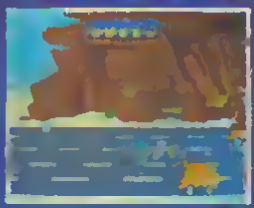
GAUNTLET

ATARI



C & VG, entre autres, dit: "C'est vraiment superbe. Bon son, graphisme, jouabilité... que voulez-vous de plus?" Meilleure vente en 1986. Un No 1 au Royaume Uni; au hit-parade Gallup pendant 48 semaines.

ATARI GAMES



ROAD RUNNER

Le jeu C & VG du mois. "Une des meilleures conversions que j'aie jamais jouées". Un No 1 au Royaume Uni; au hit-parade Gallup pendant 20 semaines.

ATARI GAMES

INDIANA JONES

ST Usera dit: "Un jeu arcade super. Bon son, bon graphisme, beaucoup d'action." Un No 1 au Royaume Uni; au hit-parade Gallup pendant 18 semaines.

Amstrad • CBM 64/128
Spectrum 48/128K

RYGAR

TECMO

"Aussi passionnant que le jeu arcade original" AMTIX. "C'est un jeu superbe", YOUR SINCLAIR.

```
25 INPUT "NUMERO DE TABLEAU
INITIAL (1 à 8)";T :IF T>8 THEN 25
30 INPUT "NOMBRE DE VIES (1 à
255)";V. IF V>255 THEN 30
40 POKE 18015, V: POKE 17982, T.
CALL &4600
```

FREDDY HARDEST
(Ludovic BIDEAU)

Voici enfin le moyen de rejoindre Freddy Hardest dans la seconde partie du jeu avec la livraison du bon code : 897 653 Seulement, il faut savoir à quoi on s'engage ! En effet, cette partie est beaucoup plus difficile que la première ! Aussi, Ludovic donne ce conseil énigmatique "Tapez sur les touches des ordinateurs aux écrans verts et vous verrez !"

INFORMATIQUE COMMUNICATION
DIALOGUE 3615 MHZ

Nous venons d'apporter de nouvelles modifications à notre serveur Désormais, CHRISTOPHE est à votre disposition tous les jours pour le dialogue Vous pouvez poser vos questions en direct

De nouvelles rubriques arrivent !

TOUTES NOS REVUES
Savoir comment nous joindre les sommaires les infos

QUESTIONS-REPONSES
Une nouvelle façon de poser les questions et de voir les réponses faites !

500 PETITES ANNONCES
C'est en moyenne ce que vous trouvez sur le serveur De quoi faire votre choix !

BOITE AUX LETTRES
Une manière de correspondre entre vous ou de nous laisser des messages Nos SAL SORACOM - ARCADES - AMSTAR - PCOMPATIBLE - MEGAHERTZ CPC REDACT - ASTROLOGIE P

DIALOGUE
Christophe en direct tous les jours avec vous !

REVENDEURS
Certains revendeurs français disposent d'un accès gratuit pour leurs promotions

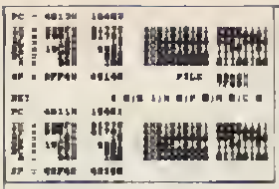
NOS PRODUITS
La rubrique sur nos productions avec la possibilité de commander

BRETAGNE EDIT'PRESS
Désormais vous trouverez sur le serveur les nouveautés diffusées par cette société

HOROSCOPE
L'horoscope 1988 mais aussi depuis ceu le mensuel du 15 au 15 du mois.

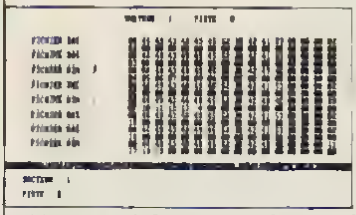
Au téléphone 15 minutes coûtent en moyenne 55 francs
Par minitel il vous en coûte pour le même temps 15 francs

LE BON CHOIX 3615 MHZ
NOUVELLE VERSION



DEBUGGER est fait, pour celui qui programme en langage machine ou qui envisage de s'y mettre DEBUGGER c'est :
*Un desassembleur
*Un editeur 256 octets directement accessibles
*Un relogeur qui permet de decaler un programme sans s'occuper ou presque des modifications à faire
*Un pas à pas permettant de visualiser, instruction après instruction le déroulement de vos programmes
*Ainsi que 19 autres fonctions

Vous désirez un logiciel de DAO qui exploite la totalité du CPC 6128 ?
GRAPH-SET c'est
*Une feuille de travail jusqu'à 5 écrans directement accessibles * Un générateur de sprite * Des outils de dessin (aerographe, arc de cercle,) * Des fonctions graphiques (rotation, incrustation, copie, inversions,) * Une loupe * Le multifenetrage * Une fonction "UNDO" * Une sortie sur imprimante paramétrable (du timbre poste jusqu'au poster) * .
GRAPH-SET est simple d'emploi (icones, sous-menus)



DISCKHELP est un moniteur de disquette Il permet l'accès direct a chaque octet d une disquette et ainsi de
* Récupérer un programme efface
* Cacher localiser un fichier
* Réparer modifier un catalogue * lire ou rectifier octet par octet le contenu d'une disquette, nettoyer celles en format DATA d'une manière sure et rapide

TYPE gestion de fichier — ORDINATEUR CPC 6128 uniquement
NOM G F R — PRIX 275 F
TAILLE DE FICHIER jusqu'à 30 Ko
TAILLE D'UNE FICHE de 1 à 1997 caractères
NOMBRE DE RUBRIQUES de 1 à 665
RECHERCHE MULTICRITERES ? OUI
SORTIE DES FICHES SUR IMPRIMANTE ? OUI
MASQUE DE SAISIE IMPOSE ? NON
PARTICULARITE : travaille entièrement en mémoire vive

Ces quatres logiciels sont cent pour cent en langage machine et sont entièrement résidents

Nom _____ Prenom _____
Adresse _____
Ville _____
Veuillez me faire parvenir :

☐	Une documentation (joindre 3f70 en timbre)		
☐	DEBUGGER	6128/664	295 f
☐	GRAPH-SET	6128 uniquement	375 f
☐	DISCKHELP	6128/664	175 f
☐	G.F R.	6128 uniquement	275 f

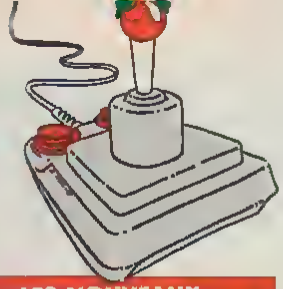
frais de port 20f

ELS 21 rue j. dumas 24660 CHAMIERS

EDUCATIFS

A 4 ♪

LE COIN DES AS



LES NOUVEAUX PRETENDANTS AU TRONE

1 Olivier HARDY
2 Sébastien MANGEMATIN
3 Stéphane BIANCHI

Doue ? C'est ce que vous croyez ! Ce n'est pas parce que vous avez atteint 251 317 points à votre Pac Man favori, que vous êtes le plus fort

Envoyez-nous vos meilleurs scores, accompagnés d'une photo d'écran et en attestant que vous ne trichez pas vous monterez peut-être sur la plus haute marche de notre podium. Une photo d'identite peut accompagner votre envoi avec le risque de la voir publiee dans la revue.

Le tableau ci-dessus fait apparaître les meilleurs scores qui nous ont ete envoyes Mais attention ! La liste des jeux présentes dans le tableau n'est pas figee à vous de la faire grandir en nous apportant de nouveaux records, ce qui ne doit pas vous empêcher de continuer a combattre pour ameliorer les anciens records ! Alors, tous a vos joysticks

CRAZY CARS	13 944 360	Sébastien MANGEMATIN
LES DIEUX DE LA MER	2 300	Gilles PIERRE et Jean-F COIN
LIGHT FORCE	4 182 600	Anthony MOLLIER
MAG MAX	789 900	Thierry GONDOUIN
RENEGADE	464 850	Nicolas PALOQUE
SOLOMON S KEY	3 155 090	Cédric LASSEGUES
SPINDIZZY	100 % of screens 100 % of jewels 100 % of game	Stéphane COTE
WINTER GAMES		
– Biathlon	1 44	Stéphane BIANCHI
– Bobsled	14.44	Laurent SOULAIROL
– Speed Skating	0 26 0	David EHRET
– Sky Jump	236	Yannick SCHLICHT
WIZBALL	639 550 (3 niveaux colorés)	Valéry LETOUZEY
XEVIOUS	55 440	Olivier HARDY

3 MOIS

De gauche à droite

David EHRET
Gilles PIERRE et Jean-François COIN
Stéphane COTE
Cedric LASSEGUES

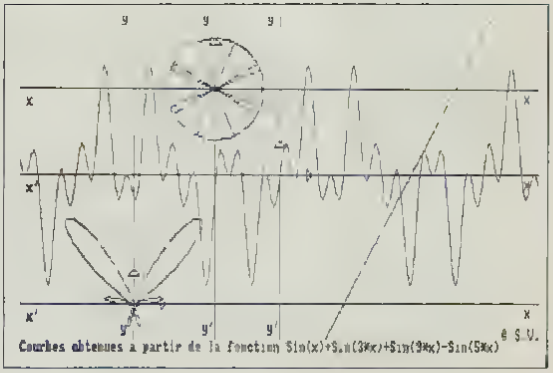
BRETAGNE EDIT' PRESSE

PRESENTE

NOUVEAUTE

MULTICOURBES III

de Sylvain VIEUJOT

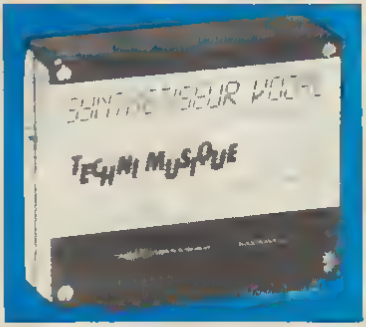


Ce logiciel s'adresse aux élèves du second cycle, il permet l étude de fonctions, de suites numériques et la résolution d équations trigonométriques

Options disponibles
- Etude de fonction simple ou avec un paramètre m, suite numérique, équation trigonométrique
- Etude de suite arithmétique ou géométrique
- Possibilité de changer de repère (ou de le grossir), d intervalle étudié, d'amplitude graphique

Disponible sur disquette 3" pour CPC 664 et 6128, ou prix de . ***230 F***
Réf BEP001

OFFRE SPECIALE



AMSTRAD CPC 464, 664, 6128

Synthétiseur vocal : 545 F 450 F (Cass disq)

Parle françois comme les Français Une voix claire, sans souffle Sortie son sur HP du CPC + extérieure (Ø 3,5 pour cosque stéréo) Très facile à utiliser avec le nouveau logiciel VOCA 100, à partir du texte simplifié (livré avec PHONE 100, Démonstration)

(Réf érence casque page accessoire informatique)
Réf TMPI 01

Valable jusqu'au 30-04-88

ETUDIEZ BRANCHE !

LOGICIELS EDUCATIFS

APPRENDS-MOI A LIRE
Activités de prélecture en maternelle
A partir de 4 ans (synthèse vocale en option)

Ensemble d'activités destinées à mettre en place les pré-requis en matière de lecture. Les exercices utilisent les fonctions graphiques de l'ordinateur pour stimuler le développement de la représentation spatio-temporelle du schéma corporel du contrôle du tête de la mémoire et de la recherche d'indices. Les consignes d'utilisation sont données sous forme verbale grâce à des messages restitués par la synthèse vocale

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf PS 4100)	2 K7 220 F
DNR (Réf PS 4068)	1 disk 295 F
AMSTRAD (Ref PS 4220)	1 disk 255 F
TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 4219)	1 disk 285 F

APPRENDS-MOI A LIRE 2
Aide à l'apprentissage de la lecture
Grande section – CP (synthèse vocale en option)

Ensemble d'activités progressives pour aider de la non-lecture à le enfant L'enfant est amené à parcourir un dessiné album sonore interactif plus de 200 mots sont proposés en contexte ou par référence à des images et au son à travers trois thèmes le campagne le voyage le cirque

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf PS 4101)	2 K7 220 F
DNR (Réf PS 4189)	1 disk 285 F
AMSTRAD (Ref PS 4222)	1 disk 255 F
TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 4221)	1 disk 285 F

APPRENDS-MOI A ECRIRE 1 ET 2
Aide à l'acquisition de l'écriture
Grande section – CP/CE

Leçon d'écriture assistée par ordinateur cet outil permet à l'enfant de développer des bases en fonction d'une perception visuelle L'acquisition des schémas de l'écriture du langue, l'enfant pratique par essais et erreurs Il a droit au tâtonnement, au réajustement Ce logiciel favorise la connaissance du clavier alphanumérique Il vient en complément des manuels pour permettre le fonctionnement de l'"atelier d'écriture"

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf PS 4102)	2 K7 195 F
DNR (Réf PS 4191)	1 disk 225 F
AMSTRAD (Ref PS 4199)	1 disk 200 F
TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 4223)	1 disk 225 F

L'ATELIER DES PUZZLES
Construire et résoudre des puzzles
Grande section -CE2

1ère partie
Un programme de jeu qui propose au deux 100 puzzles grilles à l'emploi
2ème partie
Un éditeur permet de créer de nouveaux éléments les puzzles. Ces éléments peuvent être constitués en plusieurs étapes avant d'être proposés au programme de jeu

MO5, MO6, TO7-70 (Réf PS 4065)	2 K7 195 F
AMSTRAD (Réf PS 4229)	1 disk 200 F

MOTS CROISES MAGIQUES
Entraînement à l'écoute attentive, à la lecture, à l'orthographe et jeu de vocabulaire
Grande section – CE2 (synthèse vocale en option)

Un programme jeu proposant 31 grilles à résoudre Plusieurs activités sont utilisées remplir les grilles avec ou sans l'aide du son prononciation ou non de chaque lettre Ce logiciel favorise l'apprentissage de la lecture et de l'orthographe Il constitue une intéressante initiation à l'utilisation de dictées alphabétique Au cour 216 mots constituent un lexique des mots pour les enfants de 5 à 8 ans.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf PS 4103)	2 k7 195 F
DNR (Réf PS 4209)	1 disk 195 F
AMSTRAD (Réf PS 4206)	1 disk 175 F
TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 4210)	1 disk 195 F

AIDE A LA LECTURE
CP(1) 5 à 9 ans

Fiesta donnez des mots par catégorie pour s'entraîner à la lecture rapide et à la compréhension logique.
Lecture pour s'entraîner à la lecture silencieuse et évaluer le niveau de compréhension

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf PS 6165)	2 K7 129 F

CP (2) 5 à 9 ans

Mémo-jeu pour associer mots et images ou phrases et images.
Lolo une initiation à l'orthographe d'usage et grammaticale masculin-feminin singulier-pluriel

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf PS 6166)	2 K7 129 F

CP/CE (1) 6 à 10 ans

dictée entraînement à la lecture sélective
Mastot reconstitution d'un texte court, pour l'appropriation des structures de textes et aussi de l'orthographe

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf PS 6167)	2 K7 129 F

CP/CE (2) 6 à 10 ans

Pêle-mêle remettre en ordre les mots et des expressions, pour mieux comprendre ce qu'on lit.
Radar reconnaissance des signes de l'écriture

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf PS 6168)	2 K7 129 F

GRAMMAIRE ET ORTHOGRAPHE
CE (1) 7 à 11 ans

Mots croisés-images entraînement au vocabulaire et à l'orthographe On remplit les grilles avec les images proposées
Accord parfait apprentissage des règles d'accord dans la phrase avec images à légender

MO5, MO6, TO7-70 (Réf PS 6169)	2 K7 129 F

CE (2) 7 à 11 ans

Devina jeu d'identification des phrases tirées par ordre
Conjugaison des images et des phrases à compléter

MO5, MO6, TO7-70 (Réf PS 6170)	2 K7 129 F

CE (3) 8 à 12 ans

Graphix apprendre les différences entre l'oral et l'écrit en utilisant les signes phonétiques
Conjucalc comment différents éléments pour reconstituer des verbes par recherchant conjugués

MO5, MO6, TO7-70 (Réf PS 6171)	2 K7 129 F

CE (4) 8 à 12 ans

Accord ? D'accord ? associer les participes passés avec les images à légender
Bourse aux voyelles jeu d'orthographe d'usage et de vocabulaire.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf PS 6172)	2 k7 129 F

AIDE A L'ORTHOGRAPHE
CE/CM (1) 8 à 12 ans

Invasion des fautes identifier rapidement les fautes et avoir de la rature
Atelier des phrases construire des mots et des expressions pour former des phrases et des textes

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf PS 6173)	2 K7 129 F

CE/CM (2) 8 à 12 ans

Mots à deviner à partir du contexte retrouver le sens et l'orthographe d'un mot.
Ponctuation apprendre à utiliser les principaux signes de ponctuation

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf PS 6174)	2 K7 129 F

GRAMMAIRE ET VOCABULAIRE
CM (1) 9 à 13 ans

La phrase et ses constituants identifier les éléments de la phrase par réduction analyse et combinaison de sous-ci
Chenille savante reconstituer le mot qui correspond à une définition (avec ou sans dictionnaire)

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf PS 6175)	2 K7 129 F

CM (2) 9 à 13 ans

Les pronoms acquérir les mécanismes d'utilisation des pronoms dans la phrase Classement alphabétique apprendre à classer les mots par 1, 2, 3 ou 4 lettres communes

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf PS 6176)	2 K7 129 F

VOCABULAIRE ET ORTHOGRAPHE
CM (1) 10 à 14 ans

A demi-mot améliorer le vocabulaire et l'orthographe et se servir du dictionnaire
API mettre en évidence à l'alphabet phonétique international, familiariser l'enfant avec les différences entre l'écrit et l'oral

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf PS 6177)	2 K7 129 F

CM (2) 10 à 14 ans

Synonymes et contraires reconnaître le synonyme ou le contraire d'un mot avec ou sans référence à un contexte
Mémo-les reconstitution d'un texte long pour l'appropriation des structures de l'écrit et de l'orthographe.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf. PS 6178)	2 K7 129 F

FRANCAIS CP/CE
10 logiciels Nathan-Ecoles pour l'apprentissage en lecture écriture et orthographe mémo-jeu Lilac dictée Pêle-mêle Radar Atelier des phrases Mots croisés-images Ponctuation Classement alphabétique Chenille savante

DNR (Réf PS 5003)	1 disk 270 F

FRANCAIS CM
10 logiciels Nathan-Ecoles pour consolider les acquis en orthographe en grammaire et en vocabulaire Devina, Graphix Invasion des fautes Mots à deviner Conjucalc Les pronoms, La phrase et ses constituants, Bourse aux voyelles A demi-mot, Synonymes et contraires.

DNR (Réf PS 5007)	1 disk 270 F

FRANCAIS ECOLES
Regroupement des 20 logiciels Nathan-Ecoles/Français

DNR (Réf PS 5035)	2 disk 750 F

AIDE A LA LECTURE DU CP au CM – 5 à 10 ans
8 logiciels Nathan-Ecoles Famille Lecture Mémo-jeu Lolo dictée Mémot, Pêle-Mêle Radar

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 20004)	2 disk 370 F

GRAMMAIRE ET ORTHOGRAPHE CE/CM
7 à 12 ans

8 logiciels Nathan-Ecoles
Mots croisés-images, devinez parfait, Devina, Conjugatem, Graphix Conjucalc, Accord ?
D'accord ? Bourse aux voyelles

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 20024)	2 disk 320 F

AIDE A L'ORTHOGRAPHE CM
8 à 13 ans

8 logiciels Nathan Ecoles Atelier des phrases, Invasion des fautes Mots à devinez Ponctuation, La phrase et ses constituants, Chenille savante.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 20044)	2 disk 320 F

VOCABULAIRE ET ORTHOGRAPHE
CM/Collège 10 à 14 ans

6 langues Nathan-Esfeld
Les grandes Classement alphabétique, A demi-mot, APL, Synonymes et dentaires, éléments.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 20064)	2 disk 320 F

CHIFFRES ET FORMES CP

5 à 9 ans

Promenade étapes et coder un chemin sur un quadrillage pour arriver un élève à son rôle ou un bateau à son port.
Puzzle reconnaître et reconstituer des images à partir d'un découpage en petits carrés
Moins – Autant – Plus évaluer le nombre d'éléments d'une collection et comparer deux collections d'objets.
Compter dénombrer des éléments successifs d'objets d'une collection augmentant ou diminuant régulièrement.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf PS 6160)	2 K7 159 F

TABLES ET FRISES CP/CE

à à 10 ans

Frises dénombrer des jolies frises et reconnaître vers éléments de symétrie puis possibilité ensuite de créer, de modifier, de agrandir ou de imprimer
Symétries et translations trouver la figure transformée vers dénombrer un élément ayant subi d'un demi-tour sur un quadrillage.
Tables d'opérations remplir une table d'addition de soustraction ou de multiplication de nombres à un chiffre
Classement classer des objets ou des personnages dans des cases selon des critères donnés ou à définir soi-même

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf PS 6161)	2 K7 159 F

CALCULS CE

7 à 11 ans

Ranger des nombres ranger des entiers et des décimaux de plus petit au plus grand sur des étapes d'un grand-dal
Carré magique compléter un carré d'un carré (4 x 4) de manière à ce que les sommes de chaque colonne soient égales.
Immersion des chiffres effectuer mentalement la plus d'opérations possibles (+ x) avant qu'elle n'atteignent le bas de l'écran.
Multiplication apprendre à dan trucs la technique de la multiplication sorter en effectuant plus à pas dans ses abcès du calcul

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf PS 6162)	2 K7 159 F

RANGEMENTS ET REPERAGES CE

à à 12 ans

Produits et surfaces montrer la relation entre la mesure d'un rectangle et le produit de deux entiers à un ou deux chiffres
Quadrillage placer et reconnaître un petit point ou une figure sur un quadrillage grâce à des coordonnées.
Avant et Après trouver un nombre, juste avant ou juste après un nombre donné et se terminant par un chiffre donné
Combinaisons choisir un Menuet d'un paysage et découvrir tous les paysages possibles avec deux, deux ou quatre éléments.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf PS 6163)	2 K7 159 F

GEOMETRIE CE/CM

6 à 12 ans

Droites voir et reconnaître l'appartenance de points à des droites, le parallélisme et la perpendicularité de deux droites.
Triangles et quadrilatères reconnaître et construire des carrés, des rectangles, des losanges, des parallélogrammes et des triangles isocèles, équilatéraux ou rectangles par mouvement de tout sommet.
Angles voir et reconnaître des mesures de 10° 20° 20° 340° et dessiner un angle d'un triangle.
Golf approcher puis retenir une balle en mesurant des angles et des distances avec une échelle donnée.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf PS 6164)	2 K7 159 F

NOMBRES ET OPERATIONS CM

8 à 13 ans

Division comprendre la technique habituelle de la division grâce à la pratique des soustractions successives
Addition – Soustraction effectuer mentalement des additions et des soustractions dentes en ligne – une activité jusqu'à trois joueurs
Lire et écrire un nombre essayer de l'écriture en lettre à l'écriture en chiffres et inversement pour des nombres de 3 à 12 chiffres.
Ordre de grandeur – multiplication placer le résultat d'une multiplication dans un intervalle parmi des quatre proposés une activité jusqu'à deux joueurs.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf PS 6158)	2 K7 159 F

MESURES ET GRANDEURS CM

10 à 14 ans

Aires et volumes calculer, à partir d'une figure et avec ou sans formule des périmètres, des surfaces et des volumes.
Changement d'unités transformer des mesures de longueurs de surfaces ou de volumes dans différentes unités grâce à un tableau ordonné
Mesure du temps apprendre à dans additionner et dans soustraire des durées en heures, minutes et secondes à partir des étapes d'une course cycliste
Linéarité découvrir un rapport de proportionnalité (additions, soustractions combinaisons règles de trois) à partir de situations pratiques

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf PS 6159)	2 K7 159 F

JE SAIS - SCIENCES CM

Programme élève Un ou deux joueurs peuvent répondre sur des questionnaires portant sur les points principaux du programme des écoles en Sciences physiques et Sciences naturelles Les fichiers sont enregistrés grâce au programme professeur Les joueurs peuvent obtenir des crédits spécifiques et lire un commentaire d'accompagnement.

Programme professeur Un éditeur de projet permet à l'enseignant de créer lui-même suivant des questionnaires qu'il le désire de vie proposer à ses élèves afin vie dévoilement du programme de ses élèves

MO5, TO7-70 (Réf PS 4071)	3 K7 159 F
DNR (Réf PS 4073)	1 disk 265 F

LE SOLEIL ET SES PLANETES

10 à 13 ans

Un voyage dans la système solaire Entre Vénus et Pluton, découvrez toutes les planètes du Soleil et leurs satellites. Aux commandes de votre vaisseau spatial approcher vous du soleil ou Jupiter Mais pour rapatrier vers votre prochaine étape, répondez à quelques questions. Suivant votre niveau de connaissances vous pourrez trouver la réponse dans le livre qui vous est indiqué (défaut) rechercher litéralement dans la bibliothèque de données (sonnée) ou faire appel à votre mémoire (expert)
Ce logiciel de simulation est à la fois un jeu d'aventure une découverte systématique du système solaire et une initiation à la recherche documentaire Il permet à l'utilisateur néophyte d'enrichir progressivement ses connaissances en astronomie Il est accompagné d'un ensemble important de dessins et de questions qui l'en pour compléter grâce à un éditeur spécialisé.

TO8, TO8D, TO8, TO9+ (réf PS 4253)	1 disk 225 F
DNR (Réf PS 4270)	1 disk 295 F

JE SAIS HISTOIRE – GEOGRAPHIE EDUCATION CIVIQUE CM

Programme élève

Un ou deux joueurs peuvent répondre sur des questionnaires portant sur les points principaux du programme des écoles en Histoire Géographie et Instruction Civique Les fichiers sont enregistrés grâce au programme professeur
Les joueurs peuvent obtenir des crédits spécifiques et lire un commentaire dans d'accompagnement.

Programme professeur

Un éditeur très spécial permet à l'enseignant vie créer lui-même suivant des questionnaires qu'il le désire, de vie proposer à ses élèves afin vie dévoilement du programme de ses élèves

MO5, TO7-70 (Réf PS 4074)	3 K7 159 F
DNR (Réf PS 4076)	1 disk 265 F

CARTE DE FRANCE

Mers, fleuves, villes et montagnes

Apprendre à connaître la France ses villes, ses fleuves, vie mers qui l'entourent, ses montagnes leurs noms et leurs situations. Après chaque apprentissage un jeu entraîne l'enfant à reconnaître rapidement les principaux éléments géographiques de notre pays
Crayon optique obligatoire

MO5, MO6, TO7-70 (Réf PS 6127)	1 K7 99 F
AMSTRAD (Réf PS 0127)	1 disk 155 F

CARTE D'EUROPE

Pour connaître les 27 pays de l'Europe géographique

Les deux parties vie ce logiciel permettent
– de situer 27 pays et capitales, 13 fleuves, 6 massifs montagneux 13 mers ou océans.
– de jouer contre un partenaire (ou contre l'ordinateur)

MO5, MO6, TO7-70 (Réf PS 1702)	1K7 149 F
AMSTRAD (Réf PS 1226)	1 K7 149 F
AMSTRAD (Réf PS 0226)	1 disk 220 F

CONJUGUER

Outil pédagogique d'apprentissage de la conjugaison ce logiciel permet de reconnaître dans des formes correctes des élèves français. Tous vie cas particuliers (maladresses, défectifs, pronominaux impersonnels etc) ont été prévus. C'est également un outil de vérification et de correction orthographique.

TO8, TO8D, TO8, TO9+ (Réf PS 0001)	1 disk 295 F
MO5, MO6, TO7-70 (Réf PS 6001)	1 K7 195 F
AMSTRAD (Réf PS 5001)	1 disk 265 F
COMPATIBLES PC XT (Réf PS 65001)	1 disk 295 F
APPLE II, IIe, IIc (Réf PS 60001)	1 disk 295 F

TOUS AU DICTIONNAIRE

A l'aide d'exercices et de jeux, le lecteur s'initiera à la consultation par ordre alphabétique découvre l'histoire du dictionnaire apprend le plan des articles. Ce logiciel lui permet de comprendre la fonction des définitions et des exemples en vie choisissant lui-même à partir d'un mot

TO8, TO8D, TO8, TO9+ (Réf PS 1002)	1 disk 295 F
MO5, MO6, TO7-70 (Réf PS 6002)	1 K7 195 F
DNR (Réf PS 0002)	1disk 295 F

MOTS EN FETE 5ème – 2nde

3 jeux de vocabulaire et d'orthographe

3 jeux de vocabulaire et d'orthographe pour réveiller vos mots oubliés dans les dites. Le mot le plus long Anagramme le perdu Chacun d'eux offre divers niveaux du débutant au virtuose Aides et commentaires animent l'accès Les dictionnaires dont lesquels ils puisent alléchamment dépassent 60 000 mots Toute la richesse de la langue française.

COMPATIBLES PC (Réf PS 4320)	4 disk 325 F

ANGLAIS POUR LE BAC

2nde – Terminale

Préparation méthodique aux épreuves d'anglais du baccalauréat et des concours d'entrée aux grandes écoles. Réfléchir traduire se corriger retenir. L'étudiant est invité à traduire en anglais une phrase française Sans en avoir lui-même signalées au fur et à mesure il est amené à réagir se poser des questions, se renseigner le logiciel lui propose à tout moment un aperçu de grammaire des exercices d'application illustrant le point étudié, un dictionnaire (2000 mots) et des aides ponctuelles.
Le disque d'accompagnement propose un "guide de l'étudiant" qui permet une révision à la carte en fonction du niveau et des objectifs ciblés à chaque examen S'y ajoute un "guide de l'enseignant" pour l'utilisation dans le cadre du cours d'anglais.

COMPATIBLES PC (Réf PS 4323)	1 disk 460 F

BALADE AU PAYS DE BIG BEN

6ème – 5ème

Alice invite élèves au pays de Big Ben dans quatre épisodes inspirés du roman de Lewis Carroll. Cette mémoire originale fondée sur une pédagogie active est un excellent outil de perfectionnement. Il comprend des jeux de compréhension de grammaire de vocabulaire des définitions du programme De plus, une dictée audio intégrée permet à l'élève des entrée en anglais (Editions Celest Vision)

TO8, TO8D, TO8, TO9+ (Réf PS 10009)	1 disk 250 F
AMSTRAD (Réf PS 50009)	1 disk 225 F
COMPATIBLES PC (Réf PS 0153)	1 disk 280 F
DNR (Réf PS 0175)	1 disk 285 F

ENIGME A OXFORD

4ème – 3ème

L'énigme dont de présente au perfectionnement de la langue anglaise après un vol de plusieurs pages, des questions un dictionnaire des rappels et des exercices de grammaire sont proposés entrecoupés de mots croisés. L'approche du programme, la réelle qualité du graphisme et de l'exécution de possibilités d'imprimer d'enregistrer le texte sur le disque outil en font un outil idéal pour le perfectionnement et la maîtrise de la langue anglaise. (Editions Celest Vision)

TO8, TO8D, TO8, TO9+ (Réf PS 0112)	1 disk 250 F
AMSTRAD (Réf PS 0114)	1 disk 225 F
COMPATIBLES PC (Réf PS 0124)	1 disk 280 F
DNR (Réf PS 0177)	1 disk 285 F

ENIGME A MADRID

5ème – 3ème

L'énigme dont de présente au perfectionnement de la langue espagnole après lecture d'un vol de plusieurs pages des questions un dictionnaire des explications et des exercices de grammaire sont proposés. Le logiciel est divisé en quatre épisodes entrecoupés de mots croisés. Il est possible de "tourner des pages" du texte de l'enquête sur un bande audio intégrée de l'imprimer. Par sa convivialité ce logiciel est un excellent outil pour la maîtrise de la langue espagnole (Editions Celest Vision).

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 0149)	1 disk 250 F
AMSTRAD (Réf PS 0151)	1 disk 225 F
COMPATIBLES PC (réf PS 0152)	1 disk 280 F
DNR (Réf PS 0179)	1 disk 285 F

ENIGME A MUNICH

4ème – 3ème

L'énigme sert de prétexte au perfectionnement de la langue allemande après un texte de plusieurs pages des questions un dictionnaire des rappels de grammaire et des exercices sont proposés. A travers quatre épisodes entrecoupés de mots croisés l'approche du programme le reste quatre du graphisme et de l'exécution la bande sonore intégrée rend de l'énigme à Munich un excellent outil. (Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 0144)	1 disk 250 F
AMSTRAD (Réf PS 0146)	1 disk 225 F
COMPATIBLES PC (Réf PS 0147)	1 disk 280 F
DNR (Réf PS 0178)	1 disk 285 F

BALADE OUTRE RHIN

6ème – 5ème

Alice vous invite à la suivre dans son approche de la langue de Goethe à travers une histoire en quatre épisodes. Illustrés des exercices de compréhension et de grammaire des mini jeux.
Grâce au dialogue avec l'ordinateur qui analyse, évalue vos réponses et le guide pas à pas l'élève progresse rapidement.
Un logiciel éducatif conçu à partir d'une pédagogie active et servi par une bande sonore intégrée et un dictionnaire. (Editions Coktel Vision)

TO9, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 10014)	1 disk 250 F
AMSTRAD (Réf PS 50014)	1 disk 225 F
COMPATIBLES PC (Réf PS 0154)	1 disk 280 F
DNR (Réf PS 0176)	1 disk 285 F

A LA DECOUVERTE DE LA VIE

6ème – 5ème

Biologie végétale et animale
Seul une forme ludique active à l'aide de graphismes, d'animations animées et de questions une initiation à la biologie végétale et animale. Au cours d'une promenade dans différents milieux (forêt, bord de mer, ferme, jardin) chaque animal chaque végétal retient l'attention de l'enfant par son alimentation son système de respiration son mode de reproduction ou de locomotion. (Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 0231)	1 disk 195 F
AMSTRAD (Réf PS 0230)	1 disk 195 F
COMPATIBLES PC (Réf PS 0232)	1 disk 280 F
DNR (Réf PS 0233)	1 disk 285 F

MATHEMATIQUES LYCEES

Collection Fil/Cedric Nathan
Deux logiciels pour apprendre, comprendre, réviser pratiquer et préparer l'épreuve de Mathématiques du Baccalauréat. Au titre 6 nouveautés 60 exercices et des mises de cours accessibles à chaque niveau.

VOLUME 1 : ANALYSE

Simulations
- Représentations graphiques d'une fonction
- Limites et asymptotes
- Equations de droites

Exercices
- Limites et asymptotes
- Représentations graphiques
- Dérivées
- Equations de droites

COMPATIBLES PC (Réf PS 4350)	1 disk 395 F

VOLUME 2 : ALGEBRE ET GEOMETRIE

Simulations
- Barycentres
- Suites
- Complexes

Exercices
- Suites convergentes
- Applications affines
- Isométries
- Barycentres

COMPATIBLES PC (Réf PS 4351)	1 disk 395 F

OBJECTIF MONDE : LES MILIEUX NATURELS

6ème

L'élève part à la découverte du climat et aborde les différents milieux naturels : végétation faune et flore. Grâce à une approche comparative vivante l'élève acquiert une bonne compréhension des grands écosystèmes. Le contraste et l'approfondissement des connaissances sont assurés par des constructions de paysages des graphismes somptueux des exercices sur cartes, des mots croisés, un dictionnaire. (Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 0201)	1 disk 195 F
AMSTRAD (Réf PS 0200)	1 disk 195 F
COMPATIBLES PC (Réf PS 0202)	1 disk 220 F
DNR (Réf PS 0203)	1 disk 285 F

OBJECTIF EUROPE

4ème – 3ème

L'élève s'intéresse au l'Europe il se familiarise avec les systèmes économiques et sociaux des institutions tant locales qu'européennes et réalise quatre étapes (institution politique, agriculture, industrie, localisation) au cartes. Le logiciel propose des schémas explicatifs des cartes commentées, des exercices bande. (Editions Coktel Vision)

TO9, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 0221)	1 disk 195 F
AMSTRAD (Réf PS 0220)	1 disk 195 F
COMPATIBLES PC (Réf PS 0222)	1 disk 220 F
DNR (Réf PS 0223)	1 disk 285 F

OBJECTIF FRANCE

4ème – 3ème

Un organisme national rêve de mettre une opération d'information pour l'aménagement du français avec l'espace national et régional.
L'élève parcourt la France des départements pour préparer une campagne de publicité pour porter au des régions (institutions, aménagements) les villes et de industries de la métropole ainsi que des DOM TOM. Il trouvera des schémas explicatifs, des numéraux graphiques des exercices variés et amusants. (Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 0211)	1 disk 195 F
AMSTRAD (Réf PS 0210)	1 disk 195 F
COMPATIBLES PC (Réf PS 0212)	1 disk 220 F
DNR (Réf PS 0213)	1 disk 285 F

ASTERIX ET LA POTION MAGIQUE

Panoramix dit aux enfants des Romains qui veulent l'obliger à boire de la potion magique. Astérix parcourt forêts et villages à la recherche d'ingrédients pour réaliser une bonne potion et pour éviter le druide. Il sera aidé des Romains, retrouvera des élèves de potion cachées, pourra appeler Obélix chasser des sangliers et pénétrer dans le camp romain. Un logiciel mêlant humour et action. Pour tous.

AMSTRAD (réf 0122)	1 disk 205 F
THOMSON (réf 0109)	1 disk 220 F
COMPATIBLESS PC (réf 00126)	1 disk 230 F

ASTERIX CHEZ RAHAZADE

Un nouveau concept de logiciel pour une nouvelle aventure d'Astérix. Vous êtes à la fois metteur en scène amusantes et acteur des aventures inédites d'Astérix le Gaulois renouvelées avec cesse à chaque partie au cours d'une réunion captivante restant par 40 scènes minimum au graphisme d'une nouvelle génération. Astérix et ses amis dit mille et une heures pour sauvé en être à la princesse Rahazade. Il traversé la Grèce la Perse survolé Rome et d'autres lieux à bord du dos drôle de cigale volant, qu'il prend malheur des pirates ! Astérix est à l'affiche avec la sortie du nouvel album au scénario décapitant et de ce sujet jeu. Vous avez et traiteur par de grand logiciel d'aventure (300 Ko) entrecoupée de scènes d'action étonnamment liées au graphisme et à l'esprit de la bande dessinée. Une réussite de sous les plans. Un événement.

AMSTRAD (réf PS 0260)	1 disk 199 F
THOMSON, TO8, TO9, TO9+ (réf PS 0261)	1 disk 220 F
COMPATIBLESS PC (réf PS 0262)	1 disk 255 F
ATARI ST (réf 0263)	1 disk 245 F

HISTOIRE : AU NOM DE L'HERMINE

5ème au service du seigneur vaincu l'élève pénètre dans l'enceinte d'un château et assiste à toutes les activités de ses différents habitants le meunier dans son moulin à eau ses hommes d'armes à l'entraînement, ses serfs dans les champs, le forgeron à son image. Il pénètre dans différents lieux : la cuisine le cellier l'habitation de la dame. Sa mission apprendre à servir le seigneur que veut y soutenir son Seigneur. Une excellente initiation à la vie du Moyen Age à travers un grand jeu éducatif aux superbes graphismes réalisés.

AMSTRAD (réf PS 0260)	1 disk 220 F
THOMSON (réf PS 0261)	1 disk 220 F
COMPATIBLES PC (réf PS 0262)	1 disk 220 F

NOUVEAU

MATHS-CE

Niveau CE1, CE2

Ce logiciel propose plusieurs petits d'exercices de niveau cours élémentaire
- ranger des nombres en ordre croissant et décroissant
- comparer des nombres (supérieur inférieur) sommes produits
- compter pas à pas (1 2 5, 10, 20 40),
- calculs sur des opérations vient intérieur (tableau de double entrée
- compter la monnaie
- lire et afficher l'heure
  déplacer une tortue (crécelle et retourner)
- symétrie axiale

AMSTRAD (réf MC 13A)	1 disk 200 F

MATHS-CM

Niveau CM1, CM2

Ce logiciel comprend des modules sur les calculs (opérations, fractions,) sur la géométrie (symétries sur un repère orthonormée avec possibilité de constructions de figures,)
- Opérations verticales sur des décimales (avec retenue)
  addition
- – soustraction
- – multiplication
- – division
- Fractions simples
- – sur des parties de rectangles, de continents
- fractions équivalentes
- numérateur d'une fraction
- Calculs d'aires
  carré
- rectangle...
  avec explications des formules en cas d'erreur
  calcul de volume
- symétrie (centrale et axiale)
  axeux proportionnelles
- pourcentages.

AMSTRAD (réf MC 11A)	1 disk 250 F
AMSTRAD (réf MC 11B)	1 K7 200 F

NIVEAU PRIMAIRE

FRANÇAIS-SONS

Niveau CP, CE1, CE2

– Compléter des mots avec un sons ou syllabes qui commencent avec chos entre deux avec reason blanks.
Compléter des phrases avec des mots à choisir dans des listes de listes successives
– Sélectionner dans des phrases les mots ayant les sons indiqués;
Une série de sons avec niveau de difficulté progressif peuvent convenir aux élèves du cours de CP pour l'option 1 et aux élèves des classes de CE1 CE2 pour les options 2 et 3

AMSTRAD (réf MC 13A)	1 disk 200 F
AMSTRAD (réf MC 13B)	1 K7 170 F

NOUVEAU

ORTHO-CM

Niveau CE2, CM1, CM2

Ce logiciel permet d'apprendre de règles principales de l'orthographe en complément des phrases (19 règles : ce à ou e, en ou ces). A chaque faute une explication est donnée à l'aide sous la forme d'une question de remplacement qui lui permettra de comprendre son erreur. A plus permettre avec règle pourra être affichée pour explicaire

AMSTRAD (réf MC 12A)	1 disk 200 F

MATHS 6

Algèbre pour classes de 5ème
(également intéressant pour CM1-CM2)

M et M T Cequre opérations + – x / fractions calculs sur les tests pourcentages avec graphisme suites proportionnelles avec graphisme calculs d'aires aires orthogonales.

COMPATIBLES PC (réf MC 01A)	220 F
AMSTRAD (réf MC 01B)	2 K7 120 F
(réf MC 01C)	1 disk 200 F
ATARI ST (réf MC 01D)	1 disk 220 F

MATHS-5 4

Algèbre pour classes de 5ème et 4ème

M. et M-T Cequre multiples et diviseurs d'un entier nombres premiers puissances d'un entier naturel décomposition d'un entier naturel P.G.C.D et P.P.C.M calcul algébrique rationnels (simplifications et opérations de fractions) équations et inéquations dans R.

AMSTRAD (réf MC 02A)	2 K7 Maths 4 – 170 F
(réf MC 02B)	2 K7 Maths 5 – 170 F
(réf MC 02C)	Maths 5 et 4 – 1 disk 200 F
ATARI ST (réf MC 02D)	1 disk 220 F

MATHS-5

Algèbre pour classes de 3ème

M et M T Cequre constructions de vecteurs calculs sur des droites systèmes linéaires 2,2 , réglementment du plan calculs sur les racines

carrées notions de trigonométrie

AMSTRAD (réf MC 03A)	2 K7 170 F
(réf MC 03B)	1 disk 200 F
COMPATIBLES PC (réf MC 03C)	220 F
ATARI ST (réf MC 03D)	1 disk 220 F

EQUATIONS
Algèbre pour classes de 3ème et 2nde

M Coquio équations du second degré avec interprétation graphique systèmes linéaires 2,2 systèmes linéaires à n équations p inconnues (n,p < 8) (sur musiques seulement)

AMSTRAD (réf MC 04A)	1 K7 150 F
(réf MC 04B)	1 disk 200 F

MATHS-Second cycle 1
Niveau 2nde a terminales

M Coquio équations du second degré avec interprétation graphique courbes Y = f(x) avec dans un repère et des unités intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices suites récurrentes avec graphisme fonctions réciproques.

AMSTRAD (réf MC 05A)	2 K7 200 F
(réf MC 05B)	1 disk 250 F

MATHS-Second cycle 2
Niveau 4ème à terminales

M Coquio image par application affine courbes sans options (écran hard-copy) courbes superposées courbes définies par morceaux (étiquette) famille de courbes courbes planes (cinématique) courbes définies par une intégrale

AMSTRAD (réf MC 06A)	2 K7 170 F
(réf MC 06B)	1 disk 200 F

GEOMETRIE PLANE
Algèbre 2ème a terminales

M Hirsler utilisez ce dessin pour tracer points droites segments et cercles avec résultat de géométrie analytique Utilisez de transformations (translation homothétie similitude) sur des figures simples (carré, triangle cercle)

AMSTRAD (réf MC 07A)	1 disk 200 F
ATARI ST (réf MC 07B)	1 disk 220 F
COMPATIBLES PC (réf MC 07C)	1 disk 250 F

ESPACES ET SOLIDES
Niveau 1ère et terminales

M Hirsler utilisez ce dessin dans l'espace avec la perspective "fil de fer" Représentation de solides dans l'espace avec choix des angles de perspective

AMSTRAD (réf MC 08A)	1 disk 200 F

FONCTIONS ET COMPLEXES
Niveau terminale M sup

M Hirsler trace de Y = f(x) polaires, droites, enveloppes avec choix du repère et des unités calculs calculs et tracés exemples (conchoïdes, cissoïdes, composés) complexes (calculs, équations, transformations et exemples)

ATARI ST (réf MC 09A)	1 disk 220 F

FRANÇAIS
Niveau CM1, CM2, 6ème

A Malaisé dictée réussie exemples et exercices conjugaison participes passés avec être et avoir

AMSTRAD CPC (réf MC 10A)	2 K7 170 F
(réf MC 10B)	1 disk 200 F
COMPATIBLES PC (réf MC 10C)	1 disk 220 F

FONCTIONS NUMERIQUES
Niveau 1ère à sup.

M Hirsler calcul formel développements, lecture de la fonctions dérivée avec simplification Développements limités au voisinage de x = a. Les fonctions arcsin arccos sh ch, th sont définies De 0 à 4 paramètres dans notre fonction Graphes y = f(x) paramétriques et polaires Jusqu'à 10 graphes sur l'écran Possibilité de revoir en changeant origine et unités.

COMPATIBLES PC (réf PI 001A) (des cartes)	250 F
AMSTRAD (avec CPM +) (réf PI 001B)	1 disk 250 F

STATISTIQUES
Niveau 1ere et term.

M Hirsler mènes à une variable numérique histogrammes, diagrammes cibleuses moyenne écart-type Classement des données brutes Séries à une variable diagrammes fréquences fréquences d'apparition des lettres dans un texte diagrammes histogrammes Séries à deux variables pondérées ou non représentation ajustement linéaire corrélation ajustement par fonctions log et exp Sauvegarde et chargement des données, impression à tout moment.

AMSTRAD (tous CPC) (réf PI 002A)	1 disk 200 F

CREER ET JOUER AVEC LES MATHEMATIQUES
Niveau 5ème à term.

M Hirsler 3 jeux sur cartes pour apprendre les transformations géométriques rotations symétries axiales et centrales translations dans le plan Symétries centrale et par rapport à des plans, translations dans l'espace 2 jeux de réflexion placer à sens ou à trous sur l'échiquier parcours des 64 cases avec le cavalier relier des réseaux avec le minimum de couleurs Solutions optimales données par l'ordinateur 1 nuit de création graphique des pavages du plan à partir des formes de base sauvegarder expressions exemples. Menus déroulants souris, joystick ou clavier

COMPATIBLES PC (des cartes graphiques) (réf PI 003A)	250 F
AMSTRAD (avec CPM +) (réf PI 003B)	1 disk 250 F
ATARI ST (réf PI 003C)	1 disk 250 F

MATRICES
Calculs sur les vecteurs somme produit scalaire Opérations sur les matrices somme produit puissance transposée Permutation suppression duplication échange lignes et colonnes. Déterminants mineurs inverses rang trace Systèmes linéaires à n possibles et à p inconnues Polynomes caractéristiques, valeurs propres réelles, complexes Fabrication automatique de matrices Programme BASIC avec RSX en assembleur Mode démonstration Documentation organisée en sommaire Impression et sauvegarde sur disque Format COMPATIBLES sans des tableurs courants.

AMSTRAD CPC 6128/664/464 (réf PI 004A)	250 F

POLYNOMES
Opérations sur polynomes somme produit, composition Valeur en un point Calcul des racines, équations algébriques Développements limités. Polynomes de Tchebychef Lagentre Hermite Bernoulli Fabrication automatique par remplissage sous formule Tracé de courbes algébriques avec axes affichage de coordonnées Copie d'écran Programme BASIC avec RSX en assembleur Mode démonstration Documentation organisée en sommaire Impression et sauvegarde sur disque Format COMPATIBLES sans des tableurs courants.

AMSTRAD CPC 6128/664/464 (réf PI 005A)	250 F

LOT DE TROIS LOGICIELS VOCAUX UTILITAIRES
- VOCA100 donne la parole à votre ordinateur à partir d'un texte tapé dans sur l'écran Création artificielle de l'intonation
- VOCAGRAPHIC création de vocabulaire de phrases intervention sur la ponctuation le sexe de la voix visualisation des paramètres vocaux à travailler sur l'écran.
- VOCA1 VOCA2 2 catalogues de plus de 300 mots courants français à intégrer dans vos logiciels.

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128 Le lot (réf TMPI 02)	K7, disk 195 F

LOT DE 7 LOGICIELS UTILITAIRES ET EDUCATIFS VOCAUX
Une voix réelle dans votre ordinateur
- VOCACHIFFRES apprentissage des chiffres et des nombres (seules et exercices)
- VOCALPHABET apprentissage de l'alphabet, de l'orthographe (seules et exercices)
- VOCACLAVIER nomination des touches en programmant. Listing parlant.
- VOCAGRAPHIC création de mots, sons, modifications de vocabulaires existants, création de phonèmes) toutes langues
- VOCA1/FR 300 mots courants français.
- VOCA2/FR 300 mots courants français
- VOCA100 programmation vocale à partir du texte simplifié

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128 Le lot (réf TMPI 03)	K7, disk 195 F

COURS SOLFEGE 1
Comprend 4 modules de cours et exercices.
- notes en clé de SOL et FA
- rythmes dérivés d'un thème originale à l'aide d'une cordes du clavier simulant celle d'un orgue
- dictée musicale, pour développer son oreille
- clavier

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128 (réf TMPI 04)	K7 disk 195 F

COURS SOLFEGE 2
Sans concurrence composé de 2 logiciels (cours et exercices) sous-titrés des notes précieuses à un enseignement concernant les règles difficiles à comprendre notes pas les gammes, les intervalles les pas russe sans un examen des débutants

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128 (réf TMPI 05)	K7 disk 195 F

LOGICIELS UTILITAIRES

VIEWTEXT
Vous venez d'acquérir le dernier jeu d'aventure et vous n'avancez pas Mais quel mal peut comprendre mon ordinateur ? Viewtext affiche ou imprime tout le contenu ASCII (texte) de vos fichiers sur cassette ou disquette
N'oubliez pas pour envoyer vos adresses aux magazines.

(réf ES 1001A)	K7 seulement 135 F

IMPRESSION
Vous possédez une imprimante mais sa programmation vous rebute, départ sa lenteur Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante à l'aide de ses 65 commandes RSX Programme style de caractères programme des différentes tabulations programme le contrôle de l'imprimante programme la sortie à l'écran programme les recopies d'écran paramètres dotes trame agrandissement déplacement sélection lettres

(réf ES 1002A)	K7 200 F
(réf ES 1002B)	disk 240 F

L'INTERPRETE
La majorité des logiciels existants sont dans le langue de Shakespeare et l'utilisation n'en est que plus difficile (utilitaires, jeux d'aventures, jeux) Ce programme vous permet de traduire en français ou en sous autre langue vos logiciels préférés. La démarche est automatique et ne requiert aucune connaissance particulière.
Mapping du simple intégral des commandes acceptation de jokers traduit plus de 500 mots à la fois repère automatiquement sur le disquette les commandes à traduire

(réf ES 1003A)	disk 290 F

ZENITH
La capacité de stockage des disquettes 3 pouces est au maximum de 178 Ko Il est donc difficile de stocker plus de quatre programmes par faces Ce programme de compactage réduit les pages de présentation ainsi que les programmes (BASIC ou BINAIRE) en un minimum de place.

(réf ES 1004A)	disk 250 F

ECHOSOFT
Faites parler votre AMSTRAD CPC sans écouteur aide est la vitesse d'ECHOSOFT Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et aussitôt la mémorisation s'effectue. De nombreuses options sont non proposées enregistrer reproduire, sauvegarder éditer découper copier mixer sons et courbes etc
Deux autres programmes sont livrés avec ce logiciel le premier est un synthétiseur qui transforme le clavier en un orgue le second est un générateur de sons (polyphonique) pour incorporer dans vos programmes de votre création

(réf ES 1005A)	disk 395 F

PSYCHOTEST
Mesures vous à l'ordinateur en instant votre rapidité de réaction et de déduction Ce logiciel ne fait pas appel à des connaissances particulières, mais plutôt à votre sens de la déduction
Basé sur des cases d'embauche des entreprises américaines, Psychotest saura offre un divertissement garanti

(réf ES 1006A)	disk 135 F

DIVERS

SILIPACK
La musique à votre portée 2 programmes performances - qualités
SILIDRUM boîte à rythmes programmables, gérée par menus déroulants (clavier ou joystick)
SILITONE synthétiseur sur 5 octaves géré par menus déroulants (clavier ou joystick) Générateur BASIC semblable à celui de Silidrum Récupère vos rythmes créés par Silidrum Gestion des noires et des blanches.

Réf ES 1008A	1 disk 375 F

CONVERSIONS BUS 6128
Nouveau pour périphériques standard (extensions, synthés, digitaliseurs...)

Réf SE 1212	175 F

BOURSE 2000

Développé avec des agents de changes, ce logiciel vous permet de vous plonger dans le milieu de la bourse. Plus d'hésitation grâce aux formules d'anticipations et de moyennes de ce logiciel. Achetez ainsi journal suivez le cours de la bourse et nous vous garantissons plus que de substantiels bénéfices. Avec une ou plusieurs valeurs sur trois années : la croissance annuelle, l'évolution et la moyenne mobile, les points et les figures (méthodes reconnues par les agents de changes), les hausses et les baisses moyennes, la gestion la situation. Calqué sur les outils des grandes agences ou des clubs d'investissement, Bourse 2000 gère vos titres, actions ou obligations.

Disk CPC (réf. ES 1007A)	450 F
Disk PCW (réf. ES 1007B)	850 F
Disk PC (réf. ES 1007C)	1200 F

LOGICIELS POUR AMSTRAD CPC

TASWORD 6128 "Mailmerge"
TASWORD D pour 464/664

(réf. SE 1201 D) — 390 F

MASTERFILE 6128
Base de données relationnelle

(réf. SE 1202 D) — 390 F

MASTERCALC 6128
Tableur simple, rapide et puissant.

(réf. SE 1203 D) — 350 F

TASWORD 464
Le traitement de texte

(réf. SE 1200 K) — 290 F

TASCOPY
Copies d'écran (8 tons de gris, formats A4 et A3)

(réf. SE 1208 D) — 250 F

TASCOPY CPC
Version cassette

(réf. SE 1207 K) — 200 F

SEMABANK
Gestion de comptes bancaires rapide et fiable.

(réf. SE 1258 D) — 330 F

STATISTIQUES MULTIVARIEES POUR CPC 464 & 6128

(réf. SE 1259 D) — 390 F

SEMFICH
Gestion de catalogues disquettes CPC

(réf. SE 1266 D) — 250 F

TASPRINT CPC sur cassette

(réf. SE 1205 K) — 200 F

ASTRO-2001
Planétarium pour CPC 6128

(réf. SE 1267 D) — 325 F

LOGICIELS POUR CPC ET PCW (2 versions sur la même disquette)

TASPRINT, LE TYPOGRAPHE
5 écritures sur CPC, 6 sur PCW. COMPATIBLES Tasword CPC et PCW Locoscript, Wordstar

(réf. SE 1206 D) — 250 F

TAS-SIGN
L'artiste en lettres, enseignes, réclames, créez-les vous-même. (Sous CP/M Plus seulement)

(réf. SE 1262 D) — 320 F

LOGICIELS POUR PCW 8256 ET 8512

TASWORD 8000
Le traitement de textes rapide avec "Mailmerge" pour les utilisations professionnelles

(réf. PS 1217 D) — 450 F

MASTERFILE 8000
La base de données relationnelle installant entièrement en RAM, rapide, flexible, simple et puissante (aussi pour PCW 8512)

(réf. SE 1221 D) — 550 F

PRODUITS "PC" IBM ET COMPATIBLESS

TASWORD PC
Le traitement de textes des PC, simple, puissant et avec "Mailmerge"

(réf. SE 1226 D) — 530 F

TASPRINT PC
La typographie 28 écritures, ensemble de caractères, mode "machine à écrire"

(réf. SE 1251 D) — 430 F

TAS-SIGN PC
L'artiste en lettres, enseignes, réclames, créez-les vous-même.

(réf. SE 1263 D) — 430 F

ILLUSTRATEUR PC
Fusion graphique/texte sur PC.

(réf. SE 1269 D) — 430 F

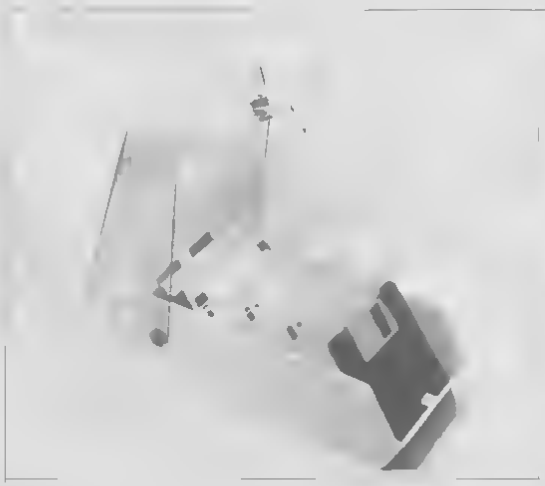
MASTERFILE – version PC

(réf. SE 1270 D) — 890 F

ASTRO-2001
Planétarium

(réf. SE 1268 D) — 490 F

OFFRE SPECIALE



• Boîte DATA Case 5"1/4 (50 disk) 10 disquettes D F D D 5"1/4	135F + Port et emballage 25 F Total Lot 160F
• 1 Boîte DATA Case 3"1/2 (40 disk) 10 disquettes D F D D 3"1/2	275F + Port et emballage 25 F Total Lot 300 F
• 1 Boîte DATA Case 3" (20 disk) 10 disquettes D F D D 3"	355F + Port et emballage 25 F Total Lot 380 F
• Boîte DATA Case seule 3" 3"1/2 90 F + Port et emballage 25 F Total Lot 115 F	5"1/4 95 F + Port et emballage 25 F Total Lot 120 F

GAGNEZ DU TEMPS

PROFITEZ DES PRIX BRETAGNE EDIT'PRESSE

CLASSEZ ET PROTEGEZ

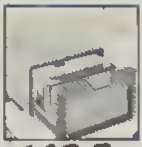
BOITES DE RANGEMENT MEDIA BOX POSSO

110 F

COMPACT DISC

Pour 13 compact discs

Port 25 F
Recommandé facultatif
par Boîte 7 F en plus

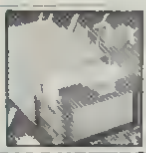


142 F

VIDED

Pour 9 cassettes vidéo VHS, V2000 Betamax

Port 25 F
Recommandé facultatif
par Boîte 7 F en plus



Pour 40 à 150 disquettes 3", 3" 1/4, 3" 1/2

125F

DISQUETTES 3"

Port 25 F
Recommandé facultatif
par Boîte 7 F en plus

Pour 16 minicassettes

95F

CASSETTES AUDIO

Port 25 F
Recommandé facultatif
par Boîte 7 F en plus

Pour 50 à 70 disquettes

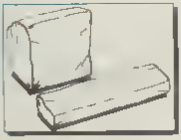
175F

DISQUETTES 5" 1/4

Port 25 F
Recommandé facultatif
par Boîte 7 F en plus

DES AFFAIRES A NE PAS MANQUER

Pensez qu'une réparation coûte plus cher qu'une protection !



Housses de protection - Simili cuir - (le lot clavier + moniteur)
Fabriquées et garanties par nos soins.

CPC 464 et 464	Moniteur monochrome	219 F port + emb 20 F
	Moniteur couleur	219 F port + emb 20 F
CPC 6128	Moniteur monochrome	219 F port + emb 20 F
	Moniteur couleur	219 F port + emb 20 F
PC 1512	Moniteur monochrome	249 F port + emb 20 F
	Moniteur couleur	249 F port + emb 20 F
MACINTOSH	Clavier simple	249 F port + emb 20 F
	Clavier pavé numérique	249 F port + emb 20 F
ATARI ST	Moniteur SM 125	219 F port + emb 20 F
DMP 2000 Amstrad		118 F port + emb 20 F

DES DISQUETTES

(doubles faces, doubles densités)

Disquettes 5 1/4 avec la pochette lot de 10	50 F
- Disquettes 3 1/2 avec la pochette lot de 10	190 F
– Disquettes 3 lot de 10	270 F

VECTORIA 3D

Un logiciel d initiation au dessin en 3D, sur ordinateur
ne bo ne approche de a CAO
(Conception Assistée par Ordinateur),
facilitée par l emploi de fonctions
simples et bien pensées
Le logiciel est rapide permet le dessin
"3 vues" a présentation 3D et l intégration
des objets créés au sein d un décor
Le manuel d accompagnement
permet une prise en main
très rapide du logiciel
Vectoria 3D version PC
est utilisable
sur disquette ou disque dur
Il utilise la souris ou le clavier

Au prix exceptionnel
- Sur PC 410
- CPC 6128 410

Très bientôt sur ATARI et AMIGA

BRETAGNE EDIT'PRESSE

CONFIANCE **QUALITE** **SERVICE**

Notre groupe fait de la VPC depuis des années sous différentes formes.
Nous sélectionnons nos produits. Dès que l'un deux est critiqué
par nos clients, nous le supprimons du catalogue !
Aussi confiance et qualité vont-elles de paire

Fabricants – artisans – importateurs, ce catalogue touche plus d'un million de lecteurs !
Votre produit intéresse peut-être un lecteur ? Prenez contact avec nous !
G. PELLAN – Tél. 99 57 90 37

BON DE COMMANDE

ATTENTION
Bien inscrire les ARTICLES dans la bonne rubrique : le port étant calculé en fonction de l'objet à expédier

A adresser à : BRETAGNE EDIT'PRESSE - La Haie de Pan - 35170 BRUZ - Tél. 99.57.90.37

CALCULEZ LE COUT : montant de l'article + port = VERITE DES PRIX

	DESIGNATION	Réf au n°	Qte	Prix unitaire	+ Port	Montant
Divers						
					TOTAL	
Ma bibliothèque						
Envoi Poste : 10 %					TOTAL	
Tudiez Branches Scolaire-Utilitaire						
Envoi UNIQUEMENT en recommandé (20 F par logiciel)					TOTAL	
Housses Disquettes						
Envoi 20 F/housse + 7 F en recommandé – disquettes forfait 20 F (étranger, nous consulter)					TOTAL	
Prix valables jusqu'au 30/04/88					TOTAL	
					MONTANT GLOBAL	

Je joins mon règlement chèque bancaire ❑ chèque postal ❑ mandat ❑ Carte Bleue ❑

Nom _____ Prénom _____
N° _____ Rue _____
_____
Code postal _____ Ville _____

IMPERATIF
Si vous choisissez le paiement par Carte Bleue, n'oubliez pas d'indiquer le n° de la carte et la date de validité ainsi que votre signature

Ams 20

N° Carte Bleue | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date limite de validité | | | | | | |

Signature

Second gag : vous venez d'utiliser un programme ou les INK, les PEN et PAPER avaient tous été modifiés. Notamment la dernière commande PEN faisait écrire en bleu foncé. Puis vous en chargez un autre, RUN, mais celui-ci ne comporte aucune commande couleur. Que de miracles à l'écran ! Hé oui, même après NEW ou RUN, les INK, PAPER et PEN **sont restés en mémoire**, et vous risquez même de vous trouver avec des lettres invisibles, ce qui fait croire à un méchant plantage.

QUELQUES SAGES PRECAUTIONS EN COULEURS

- Dans un programme vous avez changé les options couleur par défaut. C'est très bien, mais juste avant le END final pensez à restituer les options que vous avez modifiées. Même MODE 1 (voir les dernières lignes du listing n° 3).
- Commencez toujours un programme prévu en MODE 1 par la commande MODE 1. Pour un programme important, je confirme même les INK, PEN, PAPER et BORDER par défaut ; on ne sait jamais..
- Il y a des couleurs dites "chaudes" tel le jaune, le rouge, l'orange (rappellent le feu) et d'autres dites "froides" tel le bleu, le vert, le noir (rappellent l'eau, la nuit).

Pour la lisibilité lettres/fond, il faut juxtaposer des teintes chaudes et froides, ou des teintes claires et foncées : jamais clair/clair (jaune sur ciel est illisible). Deux teintes de même "température". Mais clair/foncé, c'est lisible mais lassant (exemple : PEN 1 : PAPER 3).

De grâce, pitié, tout ce que vous voudrez mais pas de BORDER qui clignotent...

CONCLUSION

On est bien loin du morne message qui apparaît en haut à gauche de l'écran, vous savez celui que l'on obtient par CLS : PRINT "bla bla bla ...".

Une bonne présentation des pages d'écran est quasi obligatoire, les fioritures sont, elles, souvent superflues (surtout quand leur affichage est long !). Si votre programme est digne d'intérêt, ne le démolissez pas avec des textes en débraille. Surtout que c'est si facile avec le BASIC des CPC.

Mais au lieu d'attendre votre prochain chef-d'œuvre pour mettre ces conseils en pratique, si vous vous entraînez sur votre programme préféré ! Une séance de chirurgie esthétique à coups de FNC$ le transfigurera.

à suivre...

3

```
10   Palette en MODE 0
20 MODE 0
30 PRINT " PAPER 0:PEN 1 a 15":PRINT
40 FOR P=1 TO 15:PEN P
50 PRINT STRING$(10,143);P
60 NEXT
70 PEN 1
80 PRINT:INPUT"Tapez ENTER ",R$
90 MODE 1●
```


ANCIENS NUMEROS

(Franco de port)

Attention, n° 1 à 4 épuisés

☐ 5 6 7 8, 9 10, 11 — **15 F** ____
☐ 12 13, 14, 15 — **15 F** ____
☐ 16 17 18 19 — **20 F** ____

Total Général ____

Entourez le (ou les) numéro(s) commandé(s)

Nom ____ Prénom ____

Adresse ____

Code postal ____ Ville ____

Date ____ Signature

Merci d'écrire en majuscules

Ci joint, un chèque libellé à l'ordre de Editions SORACOM
Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à Editions SORACOM - La Haie de Pan 35170 BRUZ

PROGRAMMES PUBLIES DANS AMSTAR

AMSTAR N° 1 :
Musicos, La chasse aux canards, Cortex, Tankatack, Pousse-Pousse, Cartomanie, Réactions en chaîne, Casse-briques, Nibbler, Jump, Bouquet.
(Programmes du n° 1 au n° 8 inclus).

AMSTAR N° 2 :
Othello, 1914, Pièges, Synthé, Bob l'intrépide, Cuistot, Boulder Crash, Terrator, Speed-Way, Anti-erreurs. (Programmes du n° 9 au n° 16 inclus)

BON DE COMMANDE

AMSTAR N° 1 ☐ disquette 110 F ____
AMSTAR N° 2 ☐ disquette 110 F ____

Total général (franco de port) ____
Port en sus 10% pour envoi en avion

Nom ____ Prénom ____

Adresse ____

Code Postal ____ Ville ____

Date ____ Signature ____

Merci d'écrire en majuscules
Ci joint un chèque libellé à l'ordre de Editions SORACOM.
Retournez le bulletin ou une photocopie à Editions SORACOM - La Haie de Pan 35170 BRUZ

CONTACT'EURE

JEUX

TITRES	K7	D7
30 minutes avec F.R.	—	146 F
30 Dancing	80	— F
30 Grand prix	90	120 F
30 Stunt Rider	—	72 F
3000 CX	90	142 F
720 °	90	130 F
Abadia 900	—	112 F
Andy Capp	132	147 F
Angels of Death	121	130 F
Arkanoid	78	113 F
Asphalt	128	160 F
Asterix (Mediagenic)	39	— F
Asterix (Rackus)	—	156 F
Asterix Chez Rahadzée	—	136 F
Athanaïque	133	— F
Barbarian Gamma	30	90 F
Barbarian	78	130 F
Basil Detective	96	130 F
Beckett Blazer	90	145 F
Bonne Ski Gamma	90	— F
Big Bang	—	214 F
Bourgtroma	—	130 F
Bubble	115	160 F
Bubble	100	130 F
Blue Lady	—	165 F
Cake Walk	—	90 F
CAR Simulator	36	— F
Bob Morane (Lucasfilm)	404	234 F
Bob Morane (K.F.)	—	234 F
Bobsleigh	96	130 F
Bomb Jack II	73	111 F
Bombardement instructeur	108	147 F
Brewster	92	121 F
Buggy Boy	91	140 F
Camerons Gamma	93	130 F
Capitaine Américain	30	121 F
Capitol 83	30	130 F
Chaque Fourmis	90	138 F
Chicago	—	138 F
Cobra	—	111 F
Clever & Smart	—	147 F
Colorix	73	— F
Champion Bridge 4	117	111 F
Cauchemar Canon 4	78	111 F
Combat Sierra	90	122 F
Concrète du Rafay	—	138 F
Cromagnon	—	147 F
Charcot 1	—	195 F
Crazy cars	123	139 F
Curse Death	92	130 F
Cyber 6 & 4	—	177 F
Cyber nuts	—	121 F
Death wanted	195	151 F
Dames 20 champions	112	105 F
Dan Dare	30	— F
Danger street	—	90 F
Death a Glory	—	189 F
Death wish 3	73	140 F
Dakaiko	67	— F
Dalldazz	95	138 F
Desert fox	—	177 F
Dieux de la mer	177	108 F
Disney Bang	90	93 F
Dunes of Dune	—	73 F
Gremos 1 sur 11	—	111 F
Gremos 2 DDP 1	80	144 F
Dormé	130	175 F
Aspar	130	130 F
E.A.T.	—	175 F
Elemose	30	90 F
Electrogrobe	36	90 F
Elite	145	192 F
Enduro racer	73	150 F
E.Dino	—	128 F
F 15 Strike Eagle	32	120 F
Fahrenheit	—	108 F
Flashlight	—	145 F
Fer et Flamme	—	121 F
Fire trap	96	148 F
Firestarter	99	147 F
Floppy N° 7	—	90 F
Fortunes du diamant	152	108 F
Frankenstein	108	— F
Freddy Hardest	95	111 F
Gaunt	36	— F
Gauntlet	96	111 F
Gauntlet II	96	114 F
Gemini 1	91	121 F
Ghost n Goblins	72	— F
Gilder & Gil	—	90 F
Gunship 1 after	—	229 F
Gulf rapide	111	171 F
Grand prix simulator	30	— F
Grizzly	96	111 F
Gunship	—	141 F
Guide of thieves 8130	—	108 F
H.M.S. Cobra	195	000 F
Harry & Harry	—	108 F
Hawk 1	—	108 F
Hawkstone	36	90 F
Hive	90	— F
Hour Warriors	90	— F
Hypnotron	—	101 F
Indiana Jones	92	121 F
Insector	130	108 F
Inquisitor	30	90 F
Interstellar Drift +	90	108 F
Jacques sauvent World	—	108 F
Jackpot	170	230 F
Jean Ski Gamma II	73	111 F
Jean ski Gamma I	30	— F
Jeudon	95	144 F
Jet Brisé	90	87 F
Jeu de marelle	116	— F
Kaos play	195	— F
Kung fu master	—	99 F
L'Affaire Bora Cruz	—	171 F
L'enquête de Zangara	—	178 F
L'enfer de Gerk	—	130 F
L'ile du Sol	130	172 F
La bataille de Gettemberg	—	108 F
La cité perdue	—	108 F
Le formain	30	171 F
Le guerre des étoiles	90	142 F
Le grand vizeur du Nepa	—	108 F
Le Fanagoun	72	— F
Le mystère des Pharaons	—	175 F
Le maître du Donjon	30	90 F
Le Décrabomme	90	134 F
Le passager du Serpent	—	108 F
Les dynamons	—	171 F
Le Jugement d'Osiris	30	90 F
Légende	—	90 F
Les Aigles	108	108 F
Les maîtres du Univers	95	136 F
Little computer people	—	112 F
Livingstone	96	142 F
Lode sports	—	108 F
Lucky Luke	—	136 F
M Tank	136	171 F
Mandragore Olympus	110	— F
Mean Bean	95	130 F
Mear Fog	136	145 F
Magnet Wizard 7	108	175 F
Gauntlet	—	96 F
Gauntlet II	136	163 F
Gauntlet right	136	163 F
Marble Madness	108	— F
Marche à l'espace	108	142 F
Mask II	96	142 F
Mask I	73	112 F
Masques +	—	112 F
Masques	—	127 F
Mercenary à la seconde	—	177 F
Metal day 1	96	111 F
Meltdown	70	— F
Mercenary	96	134 F
Mission sur l'Atlantique	174	— F
Mission au Soleil	108	130 F
Mission sur	—	105 F
Mission évasion	—	167 F
Mortar Attack	—	205 F
Mystical Monster	—	124 F
Mission Manga	—	90 F
Mario	140	190 F
Mangaka 1	133	163 F
Mighty on the run	—	108 F
Mega gun	—	207 F
Nemesis	70	108 F
Nomar Bertil	—	— F
Nuclear	61	147 F
Oceanologue	113	— F
Olympic	108	177 F
Omega pseudo Aventure	—	107 F
Ops Ops	36	120 F
Orphée	—	096 F
Pacific	—	130 F
Pacman super pac	61	121 F
Paper Boy	73	124 F
Passagers du vent II 464	096	— F
Passagers du vent II 664	—	096 F
Passagers du vent II 6128	—	108 F
Passagers du vent I 464	236	— F
Passagers du vent I 664	—	208 F
Passagers du vent I 6128	—	260 F
Pawn 6128	—	108 F
Phantom brisée	178	130 F

JOYSTICK CONTROLLER 49 F

UTILITAIRES

TITRES	K7	D7
Adventure Art Gamma	—	096 F
Amstrad Music systems	—	241 F
Aux magistrats	—	270 F
Albator 6128	—	1242 F
Alkatiz	108	— F
Ace you if you bilan	125	— F
Art Studio	—	195 F
Autoformation informatique	154	264 F
Gamamatic	—	234 F
Ca marche	—	094 F
Commandant nous Amstrad	136	— F
Comptabilité PME	—	1347 F
Courrier	100	— F
D Base 2	—	750 F
Dicos	234	312 F
Dutilleur	—	099 F
Dessin (Démo)	—	331 F
DR Mode	—	099 F
Equipart	96	— F
Equipe des Amstrad	94	— F
Fac. Micro CPC 6128	—	296 F
Fact standard CPC	—	1604 F
Facturo pro	128	— F
Gest Tab + Gest Tableau	—	244 F
Graph 2	—	192 F
Graph + City	124	190 F
Graphique studio	—	158 F
Graphic	—	481 F
Graphic	—	099 F
Integre tout seul	—	363 F
Intermediaire	—	296 F
Livre compter	099	— F
Gient diverse	108	116 F
Lumiéna	136	123 F
Memo 300 M	—	094 F
Magnetic M	—	099 F
Mentorship	—	099 F
Micro Pao	—	573 F
Micro office II	193	116 F
Multiplan	—	479 F
Multi systems	112	109 F
Polychar	196	— F
Programmeur	—	123 F
Prépare planner	—	244 F
Reversi	—	154 F
Sumitrix	142	153 F
Tableau Designers	—	164 F
Optimum 000	—	094 F
Space cowboy	312	— F
Stunts	—	1098 F
Stereo 30	—	198 F
Speech	090	— F
Sugar point	—	090 F
Tasmang	192	217 F
Tangrami	—	217 F
Tasmaze	260	— F
Tasmath Multiengre	—	099 F
Tasmath yourself basic	216	— F
Textomat	—	604 F
Tool box	099	— F
Traveur barbare	72	— F
Turbo expert	—	154 F
Turbo Pascal	—	284 F
Turbo Tutor	—	096 F
Turbo graphic micro	36	236 F
Ut image système	108	— F
Universe Map 1 2	—	096 F
Wordstar Opa 6128	—	521 F

MOONRAKER 1 49 F

EDUCATIFS

TITRES	K7	D7
7 Impossible voyage	100	100 F
Auguste N° 0	194	— F
Gamin de 5 ou maternelle	604	000 F
Gamin voyage	097	— F
Gamin ad verse	136	— F
Apprendre une à parler	—	231 F
Apprends ma à lire	—	108 F
Ma non de 5	—	108 F
Quatre ou pays lointains	149	— F
Belgique entre Ou u	153	108 F
Nate Ile des oiseaux	153	— F
Bébé complète chante	108	108 F
Gamin compte nombreux	108	108 F
Big Ben	141	190 F
Animal	108	108 F
Alain viner graphique	604	000 F
Carte d'Europe	—	108 F
Cours au vent	91	108 F
Dicos jouer au fou mots	—	108 F
Dictionnaire de la ex 6 8	—	170 F
Gouverneur algérien	—	464 F
Des chiffres 8 des lettres	—	279 F
Gamin 2 8	—	270 F
Dr Lyon	—	099 F
Ecrire une lettre vol 8	—	108 F
Exercices sans fautes vol 1	—	108 F
Enigme 4 Mind 8	—	223 F
Enigme 8 Mot 30	—	223 F
Enigme 8 Gabord	160	210 F
Equations	140	108 F
Explorer un Gamin	—	108 F
Emma	—	108 F
Fantome numérique	—	107 F
Français 6H	140	108 F
Fromager 6H CP 6H	140	108 F
Fromage 6H	90	144 F
Géométrie	—	186 F
Grammaire langue Fran II	—	094 F
Grammaire langue Fran I	—	094 F
2 1 CM2 N°	—	098 F
L Ecriture	—	099 F
Langue française II 8	—	232 F
Langue Française I 8	—	232 F
La Maison	149	171 F
Lire à sauter	—	157 F
Mathématique	316	301 F
Math 2 opera N	140	108 F
Math 2 opera 1	156	094 F
Mots 2	140	108 F
Mots 2	140	— F
Mots 2	—	170 F
Mots 2	140	— F
Mots 2	140	170 F
Mots CM	100	183 F
Mot vrai	—	108 F
Mots 8	87	186 F
Moyenne calcul CP	106	183 F
Moyenne Europe 4 3	—	170 F
Moyenne 4 3	—	170 F
Moyenne Monde 5	—	170 F
Moyenne Monde 3	—	170 F
Opérations en base CM1 CM2	100	277 F
Orthographe	100	108 F
Orthographe CM	100	108 F
Orthographe CE2	100	108 F
Orthogram vol 1	94	174 F
Orthogram vol 2	94	174 F
Orthogram vol 3	94	— F
Orthogram vol 4	94	— F
Orthogram vol 5	94	— F
Orthogram vol 6	94	— F
Orthogram vol 7	94	— F
Pique tête	090	090 F
Polynome	—	127 F
Sugar Prat Anglais 3	262	362 F
Sugar Prat Anglais 8	262	262 F
Vocabulaire 3 8	—	270 F
Quo pour Dept Paris 8	—	106 F
Depth bagatelle	108	108 F
Mots non Antiquités	—	108 F
Phantom club	96	108 F
Phonic pour	30	90 F
Phonic vang	90	142 F
Prodigy	30	— F
Prémédiation Satellites	—	224 F

SEGA

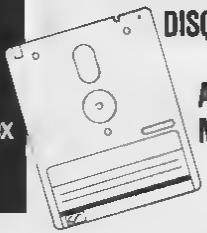
Gamme hunter		190 F
Sakro maître ar		190 F
Alex Kid		186 F
Opaa Fantic		148 F
Black Belt		195 F
Chopt Rier		195 F
Enduro racer		190 F
F 16 Fighter		148 F
Fantasie Zone I		186 F
Gangster Town		190 F
Gauntlet		190 F
Gauntlet II		190 F
Hang on		190 F
Kung fu master		190 F
Mystery Questions		190 F
Marche à l'espace		190 F
Mark II		190 F
Mark I		190 F
Masques +		190 F
Masques		190 F
Mercenary		190 F
Mission sur l'Atlantique		190 F
Mission au Soleil		190 F
Mortar Attack		190 F
Mystical Monster		190 F
Nomar Bertil		190 F
Nemesis		190 F
Pacman super pac		190 F
Paper Boy		190 F
Passagers du vent II 464		190 F
Passagers du vent II 664		190 F
Passagers du vent II 6128		190 F
Passagers du vent I 464		190 F
Passagers du vent I 664		190 F
Passagers du vent I 6128		190 F
Pawn 6128		190 F
Phantom brisée		190 F
Mission Mega		
Control Room		186 F

ACCESSOIRES

Boîtes de rangements 87		
Boîte mini cartouche 40		94 F
Boîte mini cartouche 80		142 F
Cartouches vierges mémoire tapes		
Polyphon-ecos 12 cubes		885 F
Polyon disc or 5 cubes		1119 F
Cassettes vierges		
Cassettes C 15		8 F
Cordons		
Adaptateurs pour CPC		130 F
Câble magnétoscope 464 6128		42 F
Doubleur Joystick		87 F
Antenne mini + coaxial 464		80 F
Antenne mini + coaxial 464 6128		130 F
Antenne pour 6128		160 F
Antenne Joystick		87 F
Digitaliseurs		
AMX Digitizer		870 F
Dart Graphic Digitalis		796 F
Video Digitizer		000 F
Disquettes vierges 3 pouces		
Disquettes Amsoft CF 2		29 F
Disquettes Maxell CF 2		27 F
Housses (pour tous + Cassette)		
Housse 464 noire mat (Fiskal)		5 F
Housse 464 anthrac		99 F
Housse 464 vert (Fiskal)		57 F
Housse 464 vert		96 F
Housse 6128 anthrac (Fiskal)		57 F
Housse 6128 anthrac		96 F
Housse 6128 vert (Fiskal)		157 F
Housse 6128 vert		96 F
Imprimante		
Ruban PMP robot (Fiskal)		187 F
Ruban DMP 2000		99 F
Ruban pour DMP robot		96 F
Kit net		
Kit de nettoyage 3 pouces		99 F
Lunettes 3 Dimensions		
Lunettes modèle Nerve		249 F
Lunettes modèle Plastic		299 F
Lunettes modèle Stereo		499 F
Manettes de jeux		
Autofire		79 F
Competition Pro		119 F
Competition Pro Transparent		195 F
Elite Autofire		194 F
Elite Autofire		198 F
Joystick Controller		49 F
Kraft Zoom poly		119 F
Manette Microtronic		142 F
Micro Red		129 F
Manette I		96 F
Manette I		49 F
Pro Ace		196 F
Professional Autofire		172 F
Prolinx pro Standard		129 F
Quick Shot II		54 F
Quick Shot II +		136 F
Quick Shot II Turbo		187 F
Quick Shot I		112 F
Quick Shot II		219 F
Star Ship		96 F
Zenith Pro		99 F
Zenith Pro Transparente		131 F
Tac I		000 F
Tac 3		119 F
Tac 5		124 F
Trimaster		149 F
The Boss		184 F
Divers Logiciels		
Kit de défense		19 F
ANTIX		19 F
Computing Assistant		19 F
Jeunes Mathématiques		
Kubik B7		390 F
Kubik B7		000 F
Mission B7		372 F
Mission B7		604 F
Sports		
AMX Stereo		000 F
Tapis sonore Land Sabre		99 F
Tapis sonore zone		54 F
Tapis sous 1 pied		54 F
Tapis sous 3 marches		54 F
Tapis sous 3 rant		54 F
Tapis sous 3 pieds		54 F
Tapis sous 4 rangs		54 F
Tapis sous 4 rant		54 F
Synthétiseur partiel Fiskal		
Synthé video TM Acquisition		457 F
Synthé video TM Acquisition		000 F
Divers-connecteur		
Connecteur 1000 VHS 30 Mbs N° 1		99 F
Connecteur 1000 VHS 30 Mbs N° 2		199 F
Connecteur 1000 VHS 30 Mbs N° 3		195 F
Connecteur 1000 VHS 30 Mbs N° 6		75 F
Connecteur N° 2 000 30 Mbs		000 F

AMSTRAD

52, rue d'Harrouard
BP 937. 27009 EVREUX Cedex
Tél. 32.31.38.66



DISQUETTE 3" VIERGE
AMSOFT 24 F
MAXELL 22 F

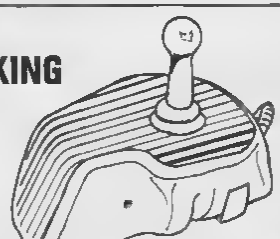
COMPILATION

TITRES	K7	D7
3 set	108	127 F
Fighter Pilot		
Night Gunner		
Tomahawk		
F1 Owner		
4 Smash hits Hardware	86	139 F
Exolon		
Cybernoid		
Stifflip & Co		
Zynaps		
10 Sport Favourites	105	— F
Ace 2 Ocean Mission		
Avenger		
Gunship Profile		
Final Assault		
Phantom Fighter		
Jack the nipper I		
Knock out		
Gauntlet II Deeper		
Wizard battle		
Album Epic	86	144 F
Impossible mission		
Super cycle		
Winter games		
World games		
Album Elite	86	195 F
Asphalt		
Inertia		
Mange Quiche		
Phantom Spirit		
Orion		
Bogeys I	—	72 F
Bigbug		
Lollipopz		
Aligata II	—	72 F
Cerberus		
Gazzler		
Argos III	—	72 F
Nukitor		
Rolling		
Bogeys II	—	72 F
Kenny		
Trailer		
Combat Sport vol. III	98	138 F
Avenger		
Bombfuse		
Bizarre Fun		
Doomsday		
Kensington golf		
Combat pack hits I	91	130 F
Alien 8		
Beach head II		
Batt		
Super test Sensible		
Sup 4 II	98	138 F
Deep strike		
Sabotaur IV		
Bogeys I		
Thunderbird		
Ace of 1	—	144 F
Combat Lynx		
Air level mania		
Sabotaur		
Turbo cup		
Game Jack II	73	111 F
Bomb Jack II		
Bomb Jack I		
Cartel d'or	—	106 F
Dater 4 X 4		
Barbal		
James Bond III		
Starship phoenix		
Méga I	86	144 F
3D MLB		
Buggy II		
Game & Watch		
Jaxel		
Compo Quality	—	171 F
Aspel [illegible]		
Jonas Bishop		
Desperados Game		
Champions hits vol. 4	86	140 F
Antiviral		
Mask of Frankenstein		
City Slicker		
Bounty		
Dance master		
Cosmorgolis		
Polaxian		
Chubby Gristle		
Spindizzy		
Gun smoke		
Tiamat		
Gun Blue		
Quartet	90	130 F
Castle Master		
Game for Midnight		
Elite collection	149	402 F
Arkanoid 1		
Game Jack II		
Bomb Jack I		
Bubbler		
Frank Brunos Boxing		
Ghosts n Goblins		
Paper boy		
Space harrier		
Big hits vol. II	139	213 F
Crossbow & Zoids		
Edge Blade		
Gunship		
Star cardball		
Gro ocean vol. 4	139	253 F
Simulation Designer		
Quantum II		
Phantom		
Game hits gamers III	90	140 F
Gunship		
Sentinel Stat		
Paradroid		
Battle force warrior		
Tau ceti		
Tempest		
Trap door		
Five star games II	87	132 F
Alien Highway		
Confuzion II		
Gunship		
Doomsday Game		
Firelords		
Game star games I	90	— F
Aquaplane		
Spindizzy		
Three weeks in Paradise		
Mark darts with K		
Stand		
Game vol. one battle	114	180 F
Antrax		
Aquanaut		
Bounty		
Bifurn		
Boxx		
Street d Brush		
Gyrocopter		
Footlight		
Hunter		
Phantom		
Pong pong		
Pingpong		
Rom's ski		
Ninja pilot		
Bounce		
Tennis		
T.I.		
Tir à l'arc		
Tir à la corde		
Tir au pistolet		
Tir du penalty		
Triple saut		
Hit pack III	90	132 F
Aqua		
Bounty		
Invasion/Crossing Quality		
Gun the cypher game		
Light force		
Difficulties rallye		
Hit pak trio	95	118 F
3D		
Airwolf II		
Street Gladiator		
Hit pak II	92	116 F
1942		
Antiriad		
Commando 88		
Flight sq. warrior		
Jet set willy II		
Bounty Bob		
Apollo personalities		
Hit pak I	73	106 F
Arkanoid I		
Bomb Jack I		
Commando		
Frank Bruno's Boxing		
Champions Britain Ocean	106	157 F
Arkanoid		
Bomb scare		
Legends of Kage		
Mad Mix		
Blue light		
Yie ar kung fu II		
Knight's code of Bliss	90	130 F
Street Sensei		
Hyper sport		
Wizard		
Pong-pong		
Yie ar kung fu		
Los comandos II	139	172 F
Arkanoid		
Grand Prix		
Pooyan		
Los clasicos 5	101	106 F
Game Boogie		
Pac man		
Super Invaders		
Los triunfos 6 30 Gold	36	144 F
Ace of Aces		
Saboteur		
Infiltrator		
Lazer tag		
Motorcross		
Live Ammo	90	142 F
Army Moves		
Street Sounds		
Green Beret		
Bombjack		
Tag team		
Locomotive	90	147 F
Commando		
Cobra		
Sorcery right		
Bridge on Frontier		
Multiple Ice II	142 / 180 F
Commando		
Sweet		
Marauder		
War Cup par II		
Multiple III I	106	106 F
Express raider		
Super soccer		
Tau ceti		
Revolution		
Masterforce I	—	72 F
Firewalk I simulator		
Conquest		
Storm		
Masterforce II	—	/ 73 F
Last V8		
Mr Game over		
Paperclip		
Manfortissimo vol.	—	/ 77 F
Approaches		
Double tai sauce		
Sapphire blue		
Ben games I	86	— F
Road to the Inferno		
Star Wars		
Sorcery I		
Mission Omega		
Spacell		
Gun games 3	92	— F
Commando Gun II		
Everyone's a Wally		
Nick Faldo plays the game		
Harvery		
Wizard to a kill		
Champ's pil Gun Game II	108	148 F
Army moves		
Cobra		
Road over hazle		
Mutants		
Tank		
Wizball		
Champ's pil Gun Game I	86	130 F
Raiders		
Delight rider		
Wizard cons		
Aquatic arcade		
Street Game		
Long gun		
Pong II	—	/106 F
Operation II		
Green escape		
Revolution		
Harvery		
Sports simulations	136	186 F
Basketball		
Basket ball		
Football U S		
Gun games II	73	— F
Avenger		
Bigbug		
Highway encounter		
Knight lore		
Game Boy		
Gauntlet		
Champ pack I	90	— F
Air wolf		
Black hawk II		
Heroes of Lockstone		
The way of the tiger		
Champ pack I simulation III	73	140 F
Kung fu master		
Fighter pilot		
Shockwaver		
Nexus		
Champ pack I simulation II	80	136 F
Green Lane		
Knight Lore		
Game Boy		
Gauntlet		
Champ pack I simulation I	81	136 F
Black hawk		
Strikefoce		
Jet set Willy		
Guerrilla		
Prohibition	111	178 F
Penalty	—	90 F
Quin	—	240 F
Sensation	102	158 F
Gunship	96	148 F
Gun I E.D.	90	142 F
Gun Description	90	— F
Commando (Imagine)	78	118 F
Bombscare	35	— F
Agent Number	96	150 F
Subversion Ground	—	102 F
Blockbuster pack	—	90 F
Summer Games Epyx	—	106 F
Channel one this Range	—	106 F
Channel one the rave	—	106 F
Sugar	96	121 F
Bulldog	90	— F
Carrasco	86	— F
Sentinel	96	130 F
Dragon	96	— F
Game service	90	106 F
Game	136	171 F
Gunship plus	—	117 F
Spitfire 40	100	115 F
Buggy TT Jaxo III	90	142 F
Jaxo TT Jaxo I	—	106 F
Jackal II	—	106 F
Bomb I	—	106 F
Gunship	106	— F
Birds force Warrior	106	166 F
Bizyte	130	— F
Aquatrannoes Stryker	—	106 F
Blockbuster	90	117 F
Super world	78	— F
Super Bowl vol	—	148 F
Super Sprint	79	117 F
Superchuck Bowser	86	126 F
Survivor	—	106 F
Tomahawk	96	86 F
Tarzan	90	133 F
Plan Bowing	36	— F
Nine Fifth Simulator	—	139 F
Thunderwarts	90	136 F
Tobruk	—	136 F
Tomahawks	—	117 F
Trailblazer	—	90 F
Transmuted Beast	90	90 F
Tranlex	90	121 F
Trivial Pursuit Genius Edition	221	270 F
Trivial Pursuit Genius edition	180	224 F
Trivial Pursuit Junior	179	220 F
Tuer n est pas jouer	99	144 F
Ninja I	—	144 F
Western games	102	147 F
Nonamnesia	—	86 F
Winter Games	—	106 F
Quantum sky	97	112 F
Channel one Lombardment	96	106 F
Channel games	—	121 F
Gun	—	90 F
Z comme Zorro Game	—	136 F
Zoids	96	129 F
Zoids	129	196 F

GRANDS TITRES A PETITS PRIX

1999	29 F
Commando	29 F
Angie nova	99 F
Ninja nova	99 F
Guns to rently	79 F
Big top barnum	99 F
Bay rama	29 F
Chase H. Grace	99 F
Harvesters	29 F
Clutter	99 F
Chrome	29 F
Convoy	29 F
Cosmonut	29 F
Fred	29 F
Fenders tenders	29 F
Free a crab animal	29 F
Flipper	29 F
Footlam	29 F
Formula 1 simulator	29 F
Gazzler	29 F
Gerrag hope Beagle	69 F
Info chrome	99 F
Jackie & Wide	29 F
Jon Blue	99 F
Kane	29 F
Knafka	29 F
Kriegspiel	29 F
Ka pellrange	99 F
Louis 4	99 F
Mission Alpha	29 F
Milk race	29 F
Armourer army	81 F
Mountaineering	99 F
Commander Gunn	99 F
Parabola	99 F
Pyjamarama	99 F
Saboteur	99 F
Game	99 F
Shoot the rapids	99 F
Short circuit	99 F
Soul of a robot	99 F
Space ace	99 F
Speed king	99 F
Spook school	99 F
Star trooper	99 F
Storm	99 F
Strike	99 F
The four where II	99 F
Thrust	99 F
Thunderbirds	99 F
Trains without	99 F
Ultima	99 F
Video poker	99 F
Wild bunch	99 F
Zorkers	99 F

KONIX SPEEDKING 115 F



BON DE COMMANDE

à renvoyer à CONTACT EURE 52 rue d'Harrouard B P 937 27009 EVREUX Cedex

TITRES	PRIX
Dans tous les cas participation aux frais de port et d'emballage	+ 20 F
☐ Contre-remboursement + 20 F	
☐ Chèque	TOTAL .
☐ Carte Bleue	

VALIDITE ___ / ___ Signature

Renseignements concernant votre ordinateur
☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128 ☐ AZERTY ☐ QWERTY ☐ D7 ☐ K7

NOM, prénom
ADRESSE
Téléphone
Code Postal Ville

C'EST DESTROY !

NOUVEAUTES SIGNALEES PAR ●
PRIX EN BAISSE SIGNALES PAR ▽

DOG FIGHT	72	145
DRILLER	69	139
DWARF	74	149
EXIT	82	165
▽ EAGLE NEST	44	89
▽ ELECTRA GLIDE	27	55
ELITE COLLECTION	87	175
▽ ENDURO RACER	39	79
ENIGME A MADRID	104	209
ENIGME A MUNICH	104	209
ENIGME A OXFORD	109	219
EQUINOXE	47	95
EXOLON	67	135
EYE	74	149
F15 STRIKE EAGLE	54	109
FIRESCAPE	74	149
FIRESTRAP	69	139
FLASH	44	89
FORTERESSE	57	115
FRANÇAIS 5e 6e VOL 1	112	225
FRANÇAIS 5e-6e VOL 2	112	225
FRANCK	79	159
FREDDY HARDEST	67	135
FUTURE KNIGHT	37	75
GAME OVER	44	89
▽ GAME SET AND MATCH	57	115
GAUNTLET 2	59	119
GEOMETRIE	107	205
GLOBE TROTTER	69	139
GOLD HITS 2	37	75
GREYFEEL	67	135
▽ GRYSOR	57	115
GUADALANAL	74	149
GUILD OF THIEVES (61)	89	179
▽ HARRY ET HARRY	47	95
▽ HAWAI	42	85
HEAD OVER HEELS	39	69
HURLEMENTS	84	169
HYDROFOOL	64	129
IMAGINE ARCADE HITS	59	119
IMPOSSIBLE MISSION 2	72	145
▽ INDIANA JONES	44	89
INDOR SPORT	47	95
INERTIE	74	149
INQUISITOR	94	189
INSIDE OUTING	79	159
INTER KARATE	67	135
INVITATION	54	109
JACK THE NIPPER 2	67	135

▽ JACKAL	39	79
▽ JAIL BREACK	27	55
▽ K Y A	37	75
KINEKIT	62	125
KNIGH MARE	69	139
KNIGHT ORC	97	195
KONAMI COIN OP HITS	32	65
L ANGE DE CRYSTAL	104	209
L ANNEAU DE ZENDARA	84	169
LANTRE DE GORK	82	169
▽ L ŒIL DE SET	64	129
▽ LA CITE PERDUE	59	119
LAZER TAG	72	145
LE CHEVALIER BLANC	47	95
LE MAITRE DES AMES	64	169
▽ LE NECROMANCIEN	47	95
LE TALISMAN D OSIRIS	47	95
LEADER BOARD	32	65
LEGENDE	72	145
LES CLASSIDUES	94	189
LES CLASSIDUES 2	82	165
▽ LES DIEUX DE LA MER	44	89
LES RIPOUX	89	179
LOTO SPORTIF 1N2	122	245
LUCASFILM	72	145
MAD BALLS	67	135
▽ MAD DOG	42	85
▽ MAGNIFICIENT 7	52	105
MAITRES DE L UNIVERS	69	139
MALEFICE DES ATLANT	77	155
● MANGE CAILLOUX	69	139
MANHATAN 95	34	69
▽ MANHATAN LIGHT	57	115
MARCHE A L OMBRE	59	119
MARIO BROTHERS	49	99
MASK	59	119
MASK 2	69	139
MASQUE PLUS	84	169
MATCH DAY 2	67	135
MENACE S L ARTIQUE	77	155
METROCROSS	32	65
▽ MICROPOOL HITS	34	69
MIROIR ASTRAL	109	219
MISSION	89	179
▽ MISSION EN RAFALE	79	159
▽ MISSION OMEGA	44	89
MLM 3D	82	165
MOMIE	94	189
MONOPOLY	57	115

MUTANTS	47	95
NEMESIS	29	59
NEXUS	27	55
NIGEL MANSEL	82	165
▽ OCEAN HITS No 2	47	95
▽ OPERATION NEMO	49	99
OUT OF THIS WORLD	69	139
OUT RUN	39	79
OXPLAR	102	205
▽ PAPERBOY	39	79
PEUR SUR AMITYVILLE	84	169
PHANTOM CLUB	67	135
PHARAON	89	179
PHOENIX NOIR	74	149
PLATOON	72	145
PLAYBAC	92	169
POLYNOME EQUATION	107	205
POWERPLAY	72	145
PREDATOR	72	145
▽ PROFANATION	47	95
PROFESSION DETECTIVE	107	205
PSI 5 TRADING CO	69	139
PUB GAMES	52	105
QUAD	84	169
QUARTET	32	65
QUIN	117	235
RAMPAGE	69	139
▽ RAMPARTS	44	89
RED LED	74	149
▽ RELIEF ACTION	52	105
RESCUE ON FRACTALUS	52	105
REVOLUTION	29	59
ROAD RUNNER	52	105
ROBINSON CRUSOE	79	159
▽ RODEO	29	59
ROLLING THUNDER	72	145
▽ RYGAR	44	89
▽ SABOTEUR	44	89
SAILING	57	115
SALOMON S KEY	47	95
SAMOURAI TRILOGY	37	75
▽ SARACEN	47	95
SCIENTEX	77	155
SENTINEL	57	115
SHAOLIN ROAD	34	69
SHOCKWAY RIDER	54	109
SIDE ARMS	69	139
SKAAL	99	199
SLAP FIGHT	44	89

SOLD A MILLION 3	29	59
SPORT COMPILATION	104	209
▽ SPY VS SPY 3	57	115
● SPY VS SPY TRILOGY	79	149
SRAM 2	52	105
▽ STAR RAIDERS 2	29	59
STAR WARS	67	135
STARFOX	44	99
STRYFE	47	95
SUN STAR	44	69
SUPER HANG ON	69	139
SUPER HITS	32	65
SUPER SKY	89	179
SUPERSPRINT	59	119
SUPERSTAR GAMES 2	72	145
SUPERSTAR SOCCER	67	135
SURVIVOR	34	69
SYBOR	79	159
TAI PAN	64	129
TANK	64	129
TERRAMEX	69	139
TERROR OF THE DEEP	72	145
TETRIS	67	135
THANATOS	32	65
THE LAST MISSION	54	109
THING BOUNCES BACK	64	129
▽ THUNDERCATS	54	109
TOAD RUNNER	59	119
▽ TORNADO LOW LEVEL	32	65
TOUR DE FORCE	59	119
TRAITEMENT BZZZ	77	155
▽ TRANTOR	59	119
▽ TRESORS D US GOLD	49	99
TRIVIAL GENUS 8000	127	255
TRIVIAL JUNIOR	109	219
▽ TUER N EST PAS JOUER	34	69
UCHIMATA	34	69
ULTRON 1	47	95
W CLASS LEAD BOARD	62	125
WARLOCK	67	135
WESTERN GAMES	69	139
WINCHESTER	67	135
WIZARD WARZ	72	145
WONDERBOY	57	115
WORLD GAMES	59	119
X-OR	69	139
XENO	57	115
ZARXAS	77	155
▽ ZOIDS	29	59

GAO

COMMENT FONCTIONNE LE CENTRE BOOMERANG ?

Face à chaque titre vous trouverez deux valeurs la première est la valeur de reprise des logiciels que vous envoyez au centre, la deuxième le prix de vente des logiciels que vous commandez.

Pour calculer votre échange additionnez les valeurs de reprise des logiciels que vous envoyez puis le prix de vente des logiciels que vous commandez effectuez ensuite la soustraction total de la commande moins total de la reprise et vous obtendrez le montant de votre échange

Avec BOOMERANG pas de contraintes de commande minimum ou autre mais deux simples règles qui régissent le fonctionnement des échanges les logiciels envoyés doivent etre d origine ils doivent nous parvenir dans leur boitier d origine avec la notice d utilisation

Le nombre de logiciels envoyes ne peut etre supérieur au nombre de logiciels commandés vous pouvez par contre commander plus de logiciels que vous n en envoyez ou commander des logiciels sans en envoyer

Les envois sont traités sous 48 heures pour les produits en stock les logiciels recus du centre sont garantis et remplaces gratuitement en cas de défectuosité

Adressez votre colis ou votre commande a

BOOMERANG - B.P. 585 - 74054 ANNECY Cedex - Tél. 50.27.64.04

BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

BULLETIN D'ADHESION

Si vous etes deja adherent au centre notez ici votre numero _____

LOGICIELS ENVOYÉS

TITRE	C	D	VALEUR DE REPRISE (1re colonne)
		TOTAL REPRISE	

LOGICIELS COMMANDES

TITRE	C	D	VALEUR COMMANDE (2e colonne)
		TOTAL COMMANDE	

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

TOTAL COMMANDE TOTAL REPRISE _____

FRAIS D ENVOI 15 F _____ + 15 F

MONTANT TOTAL _____

A l ordre de Boomerang Ci joint par ☐ CCP ☐ CB ☐ MANDAT

VOTRE MATERIEL ☐ AMSTRAD CPC ☐ COMMODORE 64

LES ROIS DES JEUX VIDEO

Encore plus de jeux!

LE
PLUS GRAND PACK
DE SPORTS JAMAIS VU

PLUS DE 20 SPORTS PASSIONNANTS

COMPRENANT
LES ROIS DU BASKET DU FOOTBALL DU SAUT A LA PERCHE DE LA NATATION DU SLALOM GEANT DU PLONGEON AU TREMPLIN DU PING-PONG DU TIR AU PISTOLET DU CYCLISME DU TIR DU TIR A L ARC DU TRIPLE SAUT PERILLEUX DE L AVIRON DES PENALISATIONS DU SAUT A SKI DE LA LUTTE A LA CORDE DU TENNIS DU BASEBALL DE LA BOXE DU SQUASH DU BILLIARD/DU BILLIARD AMERICAIN

10 JEUX A SUCCES

UN COMBAT GEANT
D'HABILETE, DE FORCE ET D'ENDURANCE

COMMODORE
AMSTRAD

Encore plus de frissons!

Ensemble
de SIX jeux accessible
à Votre budget argent
de poche.

Encore mieux !

6

DES JEUX SUPER A DES
PRIX DEMENTS
AVEC ★ ARKANOID ★ GAME OVER
★ LEGEND OF KAGE ★ SLAPFIGHT ★ MAG MAX
★ YIE AR KUNG-FU !!
NE MANQUES PAS
AMSTRAD
COMMODORE

ZAC DE MOUSQUETTE

PETITES ANNONCES

La place réservée aux petites annonces est limitée. En conséquence, celles-ci passant dans leur ordre d'arrivée. Par contre, les petites annonces forfaitaires sont systématiquement rejetées. De même, comme il est peu probable qu'il existe des "généreux donateurs" de matériels ou de logiciels, les petites annonces faisant appel à ces philantropes ne seront insérées que si la place libre le permet. Seront refusées toutes les annonces visant à vendre ou échanger des listes ou copies de logiciels non garantis "d'origine", ainsi que toute annonce incitant au piratage.
En conséquence, réfléchissez bien avant d'envoyer vos textes. Les petites annonces devant impérativement nous parvenir sur la grille (découpée ou photocopiée), le texte étant rédigé à raison d'un caractère par case.
Enfin, toute annonce non accompagnée de timbres ne sera pas insérée.

Vends originaux pour CPC K7/disk THIELGES Christian - Le Syndicat Peccavillers 88120 Vagney Tél 29 61 32 64

Vends Atari 2600 + 1 manette + 8 K7 500 F Vends jeux Amstrad CPC 464 K7 pas chères Tél 42 87 15 82

Echange 5 logiciels disk + babyfoot + orgue Bontempi + kodak 110 contre DMP 2000 en bon état Tél 47 36 57 10 après 17h

Vends CPC 464 + lecteur disquettes + imprimante + 25 disquettes + 200 jeux et utilitaires Le tout en très bon état Tél 76 89 34 76 Grenoble

Urgent échange moniteur GT 65 mono + 1 000 F contre moniteur couleur pour CPC 464 Amstrad Tél 80 51 03 02 de 12h30 à 16h15

Vends CPC 464 mono + jeux + nombreuses revues + manuel + joystick 1 950 F (sous garantie jusqu'à fin 88) Tél 93 37 89 88 Lionel 06 uniquement

Achète Mir Imager pour 300 F, TBE, "Clefs pour Amstrad" 1 et 2 80 F chaque SIKA David 13 avenue Sarrant 95190 Goussainville

Echange jeux sur 6128 Je possède (Trantor, Rygar, Gryzor) Envoyez liste à LEVEQUE David 26 route d'Epinal 88390 Darmeulles

Vends Amstrad CPC 464 couleur + 40 des meilleurs jeux + crayon optique 3 200 F Tél 74 27 14 41 38080 L'Isle d'Abeau

Vends "Les Passagers du Vent" disquette + bande dessinée Acheté 395 F, vendu 150 F Tél 43 08 51 40 Sylvain

Echange jeux 6128 (News Inertie, Cobra, Basket, Arkanoid Wonderboy) P AGNES - 24 rue St Germain - 01700 Peynost

Achète prix raisonnable Ext 64K DKtronics Tél 78 75 70 66 après 18h Région Bron 69500

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + environ 30 jeux + revues + guide d'utilisation 2200 F Tél 45 41 62 39 après 18h Paris

Vends CPC 6128 mono + divers 4 000 F et jeux disc originaux séparément BLANC Alain - 65440 Guchen par Ancizam Tél 62 39 98 40

Vends en disks, jeux, originaux à très bon prix (Masque, Zombi, Fer et Flamme, Monopoly etc) Tél 43 39 48 95 Créteil

Vends CPC 6128 + joystick + 10 disks avec jeux + 2 livres 4 300 F David au 69 24 77 46 après 19h (91170 - Viry-Châtillon)

JH 21 ans cherche emploi dans la vente de logiciels de jeux pour Amiga, CBM 64, Amstrad, Atari Tél 60 80 33 56

Nord Pas de Calais cherche correspondant(es) pour 6128, échange disks Tél (16) 21 30 30 20 Heures repas ou après 20h30 Demander Philippe

Cherche possesseur d'Amstrad PCW pour échanger tuyaux programmation CAUMES Edith - 6 rue des Potiers-St Georges - 12100 Millau

Vends jeux à bas prix pour CPC 464 - 6128 Tél 29 61 32 64 Echange possible

Vends Amstrad CPC 464 écran mono plus quelques jeux, plus livres et revues 1 500 F Tél 43 00 46 59 Neuilly-Plaisance

Cherche DD1 bon état avec manuel et disquette pour 1 000 F maximum Tél 84 46 19 42 heures repas

Vends Amstrad CPC couleur avec joystick + jeux et utilitaires 2 400 F (notice livre, emballage) OVENU Tél 99 54 01 43 Rennes

Vends jeux Amstrad disks dans boîte d'origine Jail Break 90 F Zombi 100 F Infiltrator 100 F Raid 90 F Tél 76 96 85 00 Demander Jean

Cherche correspondants pour échanges jeux sur disk Envoyer liste à COLOMBE Frédéric Le Combe Alex 01870 Martignat

Urgent vends Amstrad CPC 464 mono + 1 manette + 100 jeux + revues + listings + trucs Le tout 2 100 F Tél 40 97 70 65 Soir 20 h

CPC 464 vends disks 3" TBE originaux. Zombi, Druid, Army Moves 80 F ou échange Recherche contact sur Chartres (28) Tél 37 25 94 97 Demander Stéphane

Vends 6128 couleur (sous garantie), TBE + revues + manette + disks (news) Prix 3 000 F Demander Laurent Tél 53 90 15 19 Heures repas

CPC 464 échange jeux sur K7 PRIN Christophe Route du Fauga - 31410 Saint-Hilaire-Noe Réponse assurée Tél 61 51 33 80

Cherche lecteur de disquette pour CPC 464 Amstrad, en état de marche, entre 400 F et 600 F Appeler au 64 37 14 68 Demander Franck

Cherche correspondants pour échanges logiciels CPC D7 par lettres Ecrire à REDON Patrick - SP 69341

Echange jeux trucs astuces sur disk, de préférence sur région Parisienne Possède nouveautés Andre Tél 64 28 89 54 après 20h

ANNONCEZ-VOUS !

LES PETITES ANNONCES ET LES MESSAGES

Attention, vos PA seront mises sur le serveur avant la parution du journal

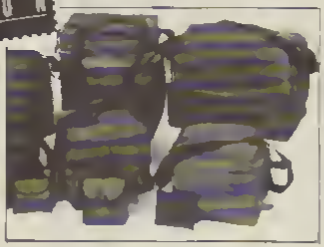
Coupon à renvoyer accompagné de 4 timbres à 2,20 F à :
SORACOM, La Haie de Pan – 35170 BRUZ

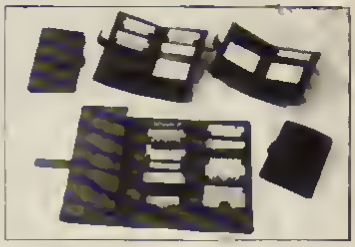
Gagnez du temps ! Sur Minitel 36.15, tapez MHZ

STAMP DIFFUSION

PROTEGER VOTRE ORDINATEUR

TOUTES LES HOUSSES SONT ADAPTÉES A CHAQUE TYPE DE MATÉRIEL ET LES PASSAGES DE CABLES SONT PRÉVUS





POUR COMMANDER

POUR COMMANDER Retour [illegible] nous cette publicité en cochant le ou les produits que vous désirez recevoir et en remplissant le bon ci-dessous. Port M.T.T. à ajouter au montant de votre commande 25 F. Joindre votre règlement par chèque ou mandat à votre commande.

Nom Prenom

Adresse Tel

Signature

HOUSSE CLAVIER M H P
(MATIERE HAUTE PROTECTION)

PRIX 130 F

HOUSSE CLAVIER N T L
(NOUVELLE TEXTURE LÉGÈRE)

PRIX 100 F

[illegible]

HOUSSE MONITEUR M H P
(MATIERE HAUTE PROTECTION)

PRIX 130 F

MONITEUR N T L
(NOUVELLE TEXTURE LEGÈRE)

PRIX 100 F

[illegible]

HOUSSE IMPRIMANTE M P H
(MATIERE HAUTE PROTECTION)

PRIX 190 F

HOUSSE IMPRIMANTE N T L
(NOUVELLE TEXTURE LÉGÈRER)

PRIX 150 F

INDIQUEZ LE TYPE
INDIQUEZ VOS DIMENSIONS (L P H)

POCHETTES DISQUETTES

POUR 6 DISQUETTES PRIX 116 F
POUR 10 DISQUETTES PRIX 150 F
POUR 32 DISQUETTES PRIX 200 F

LE MATERIEL EXISTE EN GRIS ET BEIGE

STAMP DIFFUSION 17 RUE RUSSEIL 44000 NANTES

ABONNEZ-VOUS !

ECONOMISEZ 14F. !

Je m'abonne à AMSTAR pour une durée de 1 an.

11 numéros **140 F**
(+ 40 F étranger)

Ci joint un chèque libelle a l'ordre de :
Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

NOM _____ *Prenom* _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ *VILLE* _____

Signature

LIMEHOUSE DOCK
COBRA SOFT présente:
LA MARQUE JAUNE
EDGAR P JACOBS
Damned !... Enfin en logiciel !!!
COBRA Soft

AMSTRAD GOLD HITS

U.S. Gold (France) S.A.R.L., Zac des Mousquettes, 06740 Châteauneuf-de-Grasse. Téléphone: 93 42 71 44

Informatique AMSTRAD

AMSTAR

GRAND CONCOURS PERMANENT :

CONSPIRATION
LE DÉFI DES DERNIERS ROIS

LOGICIEL DU MOIS :
CRASH GARETT

DOSSIER SPÉCIAL :
LES ÉDUCATIFS

ET TOUTES LES NOUVEAUTÉS DU MOIS...

MENSUEL N° 20
AVRIL/MAI 1988

M 2817 - 20 - 14,00 F
3792817014000 00200

UBI

SOMMAIRE

8 ACTUALITE

14 MYRIAM STARR

16 LE COIN DES AFFAIRES

18 ◁ LE LOGICIEL DU MOIS

22 CONCOURS PERMANENT

24 LISTING : REBOUND BALL

36 VOUS AVEZ DIT ASTUCES ?

40 PLAN : SABOTEUR II

43 LE DOSSIER DU MOIS

56 LE COIN DES AS

65 CHICHE, ON PROGRAMME !

77 PETITES ANNONCES

78 BULLETIN D'ABONNEMENT

Ce numéro contient un encart WEKA

La couverture de ce numéro d'AMSTAR est une publicité UBI-SOFT

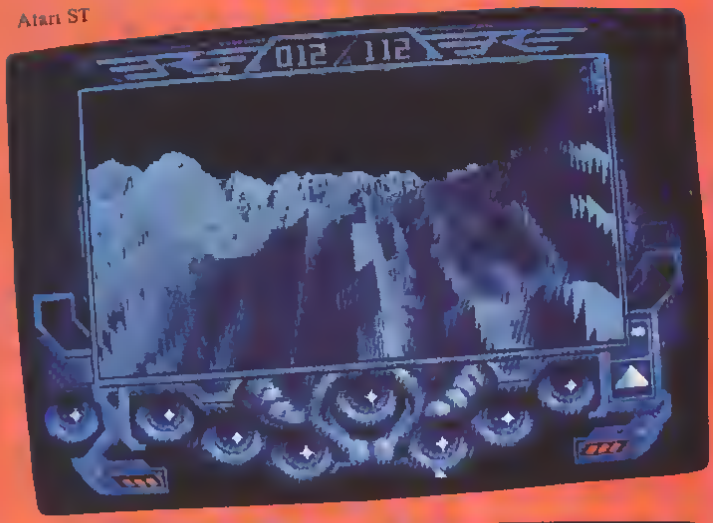
Nous attirons l'attention de nos annonceurs sur le fait qu'une couverture doit être réservée trois mois à l'avance auprès de la régie publicitaire.
Nous nous réservons le droit de conserver l'utilisation de notre couverture en cas d'opérations ponctuelles (jeux, concours).

EDITORIAL

Cette période de l'année peut être qualifiée de période creuse pour la sortie des nouveaux logiciels ; en effet, après les fêtes de fin d'année où les jeux coulent à flot, les éditeurs "soufflent" un peu avant de relancer leur production.
Nous avons donc pensé mettre à profit ce moment d'accalmie pour vous présenter une catégorie de logiciels qui ne vous branchent peut-être pas trop, mais qui pourraient vous être bien utiles au moment où les passages en classe supérieure se décident ! Vous allez pouvoir ainsi constater que "programmes éducatifs" ne veut pas forcément dire "programmes inintéressants et rebutants" ! De plus, le dossier spécial traitant tous les niveaux et tous les âges, il y en a pour tout le monde !
Enfin, nous tenons à vous faire part de l'arrivée dans nos colonnes d'une nouvelle vedette qui sera désormais présente dans chaque numéro d'Amstar et qui vous fera partager quelques instants de sa vie : il s'agit de ***Myriam Starr !*** *Nous vous conseillons d'aller vite la rejoindre !*

La Rédaction

Atari ST



Atari ST

LORICIELS

• *Face au nouveau marché que constituent les portables tels que les Amstrad PPC 512 et 640, Loriciel a décidé de commercialiser leur logiciel IBM PC et compatibles non seulement au format 3" 1/4, mais également en 3" 1/2. C'est ainsi que vous pourrez trouver dans ce format aussi bien Cobra ou Mach 3 (qui ne sont plus déjà des nouveautés), mais également Kristor qui vous transforme en amiral d'une flotte de vaisseaux et vous envoie chercher le "mineral vital" vous faisant pénétrer dans un monde de science-fiction où se mêlent stratégie et aventure. (Attention ! Kristor est disponible uniquement pour IBM PC et compatibles).*

• *Par ailleurs, vous allez rouger votre figure en espérant qu'elle revienne sur CPC la version très attendue de Space Racer. Nous avons été subjugués par la version sur Atari ST, aussi nous espérons ne pas être déçus par la version sur Amstrad de ce logiciel, à mi-chemin entre la course et la simulation où, à bord de votre scooter de l'espace, vous effectuez une course semi-réalisable dans laquelle vous avez toute liberté de mouvement (à droite, à gauche, en haut, en bas ou en profondeur).*

CEDIC NATHAN/ COKTEL VISION

Dès à présent, il est temps d'envisager les révisions, en particulier en ce qui concerne les futurs bacheliers. Dans cette optique, Cedic et Coktel lancent les **Turbo-Révisions** dans la collection Microbac ; ainsi, l'eleve peut faire une assimilation rapide des connaissances de base dans les matieres suivantes : français, mathematiques B-C/E-D, langues (anglais, allemand, espagnol), histoire, geographie, physique et, enfin, chimie.
A noter que ces programmes ne fonctionnent que sur CPC 6128 et que chacun d'entre eux est au prix de 195 F.

VIRGIN GAMES

Avec **Gi Joe**, vous allez decouvrir la petite ile de "Botsneda" apres que les forces Cobra aient lance leur attaque surprise ; seulement, il faut savoir que cette île est une position stratégique et que, maintenant, la banque de données principale reunissant toutes les tactiques et tous les stratagemes de Cobra est entre les mains de l'ennemi et qu'il ne faut absolument pas que celui-ci l'étudie. C'est pourquoi l'équipe "Action Force" (equipe de choc !) est envoyée pour recuperer ce disque dur, mais pourront-ils dejouer tous les pièges mis en place par les forces Cobra ?

Go !

[illegible] printemps [illegible] avec celle de plusieurs logiciels de G[illegible] la sortie de 14 jeux entre février et septembre 1990 !

[illegible] Wart ; pour cela, vous aurez [illegible] étapes à franchir pour [illegible] qui se présentent ainsi. Mais [illegible] ne vous [illegible] participer aux J. O. des gros matous avec Red Cat où les [illegible] et rétribuée par tous à Los Angeles, ont décidé d'organiser [illegible] par rapport aux trois épreuves J. O. d'été... Enfin, [illegible] d'exploration, Mike Jinks vous permettra de [illegible] de reconnaissance vous mènera sur Alevi, [illegible] n'a pas encore été développé.

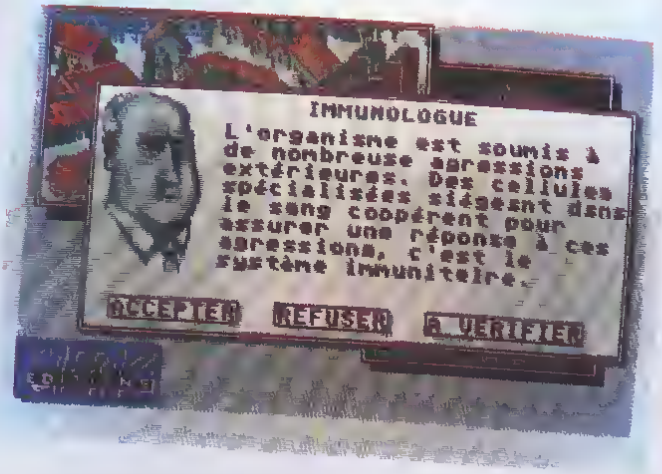
Blue Ribbon

Tous les adeptes de billard sur micro vont être ravis d'apprendre que la société Blue Ribbon a décidé de republier à un prix "budget" le grand classique de CDS : **Steve Davis Snooker**. A noter que ce programme ne sera disponible que sur cassette.

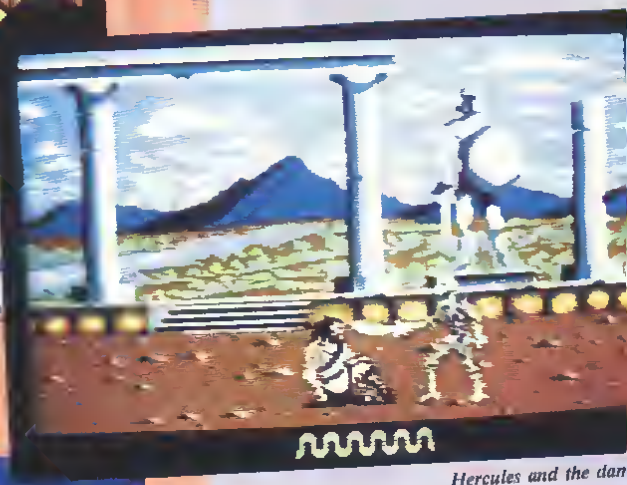
Carraz Editions

Le mois dernier, nous vous avons déjà annoncé la prochaine grande production de Carraz Editions : **Le Sida et Nous** ; le 22 mars dernier, une présentation officielle du programme sur Atari ST s'est déroulée au Centre Pompidou en présence de Madame Michèle Barzach. Etaient également présents tous les chercheurs qui ont largement collaboré par leurs conseils à la réalisation du logiciel : le professeur Luc Montagnier, Philippe Lagrange, microbiologiste et Dominique Vautton, immunologiste.

La version Amstrad doit être disponible au mois d'avril. D'autre part, nous tenons à vous signaler que tous les bénéfices de la vente de ce logiciel seront versés à la Fondation pour la Recherche médicale.



Venom Strikes Back



Hercules and the dam

Alternative World Games

Epyx

La sortie de ce qu'Epyx prépare n'est pas pour tout de suite, mais c'est suffisamment exceptionnel pour que nous en parlions tout de suite , en effet, une semaine avant les jeux olympiques d'été paraîtra **Gold Silver Bronze** qui, à lui seul, proposera 23 épreuves sportives grâce à une compilation de Winter Games et de Summer Games I et II. Super, non ? D'autant plus qu'il faut remarquer que Summer Games n'a encore jamais été publié sur Amstrad ! Gold Silver Bronze sera commercialisé au prix de 145 F la cassette et 195 F la disquette.

Ere informatique

En toute dernière minute, nous apprenons que **l'Arche du Captain Blood** va être distribué aux Etats-Unis par Mindscape ; en effet, la société américaine a acheté la licence du programme et elle va le commercialiser sur Atari, Amiga, PC compatibles et Commodore 64
Et nous alors ? Pensez-vous ! Ne vous impatientez pas, car les versions PC compatibles et Amstrad CPC vont sortir ce mois-ci, ce qui ne va plus être très long maintenant.

HEWSON

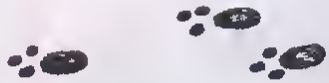
"Tango Kilo... demande l'autorisation d'atterrir" Avec **Heathrow International Air Traffic Control**, c'est vous qui vous trouvez dans la tour de contrôle et êtes chargé de coordonner tout le trafic aerien de l'aéroport ; serez-vous à la hauteur de cette tâche ?

NOUVELLE RUBRIQUE

Vous êtes très nombreux à vouloir vous exprimer dans votre revue préférée et à en faire la demande. C'est pourquoi nous avons décidé d'ouvrir nos colonnes à une TRIBUNE DES LECTEURS où vous aurez la parole pour communiquer entre vous, poser des questions ou faire des propositions ! Nous attendons vos envois ..

COBRA SOFT

Suite au premier Festival International des Jeux de l'Esprit qui s'est tenu à Cannes, un accord franco-soviétique a été signé par Cobra Soft afin de créer un programme de jeu de dames capable de battre le champion du monde. C'est ainsi que le concepteur de ce programme, Roland Morla, sera conseillé par l'ancien champion d'URSS junior, Wladimir Agafonov. Le programme issu de cette coopération franco-sovietique s'appellera **Dames Grand-Maître** et sera disponible pour les prochains jeux olympiques de Seoul.



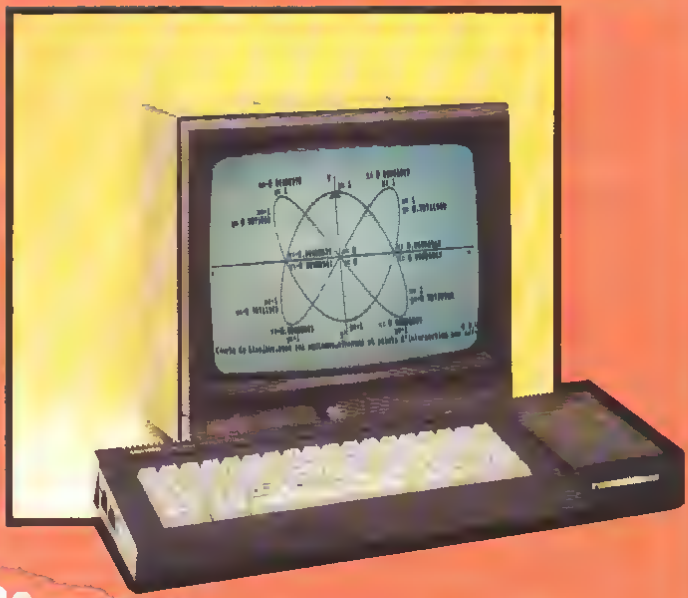
INFOGRAMES

Dans nos précédents numéros, vous avez pu decouvrir les bancs d'essais de Clever et Smart, ainsi que de Western Games qui sont des logiciels édites par Magic Bytes. Infogrames annonce qu'il vient d'effectuer avec Magic Bytes un accord de distribution pour diffuser leurs produits en France ; et pour commencer, vous pourrez voir sur vos écrans les prouesses de l'incomparable **Panthère Rose** qui decide de cambrioler une maison en y entrant en tant que maître d'hôtel, malheureusement, le propriétaire est somnambule, ce qui risque de poser quelques problemes.
D'autre part, Infogrames lance une collection, s'intitulant les Spécialistes, qui présente des jeux regroupés par théme et par machine. En ce qui concerne Amstrad, vous allez plonger dans les aventures policières avec **les Privés** qui regroupe quatre affaires : la Formule, l'Héritage, l'Affaire Vera Cruz et l'Affaire Sydney

NEWSTRAD

NEWSTRAD, c est un magazine magnétique (c est à dire un magazine réalisé entièrement sur disquette ou cassette). Il se divise en deux parties distinctes La partie INFOS, vous informe sur toutes les dernières nouveautés dédiées à votre CPC. Au programme : Edito, Infos, Cours d initiation au BASIC et LANGAGE MACHINE, Courriers des lecteurs, Sidouilles, Aventuriers perdus, RS, SOFTS OCCASES, Concours, etc... La partie SOFTS vous propose chaque mois 3 logiciels de haute qualité , rapides et originaux ! ! Jeux, Utilitaires et éducatifs.
D après nos lecteurs, les points forts de NEWSTRAD sont : sa présentation, ses softs, ses initiations, son originalité et son prix ! Alors conseillez tous les passionnés du CPC. ABONNEZ-VOUS ! ! 4 NUMEROS DEJA SORTIS !
POUR 3 MOIS :K7.93 D.165. POUR 6 MOIS: K7.185 D.329 POUR 1 AN: K7.340 D.605 FRS
Je m abonne pour ... mois à partir du numéro ... au prix de ... FRS
NOM.....
ADRESSE .....
Retournez ce bon et votre règlement à: MICRO-PASSION,33 BIS RUE CARNOT,77400 THORIGNY TEL 64.30.82.78 PAR MINITEL : 36.15 CODE: SER1*MICROPA

MICRO PASSION



3e FESTIVAL INFORMATIQUE POUR L'EDUCATION

Ce festival est organisé par la Fédération des Oeuvres Laïques [illegible] Nationale - BP 8 - 62131 Verquin et sous le patronage [illegible] du Crédit Mutuel, du Groupe de Presse Faure [illegible]
Si vous êtes intéressé par ce festival, sachez que [illegible] ment et impérativement réalisés par des amateurs [illegible] à la Fédération.
Par ailleurs, le jury se réunira en juin [illegible] 11 octobre au soir. Quant aux [illegible]
Un dernier détail à noter : [illegible]

MEA CULPA !

Dans notre dossier spécial "jeux d'aventure", une erreur s'est malencontreusement glissée dans la solution du jeu Oxphar ; en effet, lors de l'attaque, il ne faut pas répondre "bourse" au voleur qui vous menace, mais "vie" sans quoi vous n'aurez plus l'or pour le donner à votre père ! (Merci à Antony Colliot qui nous a signalé cette erreur)

US GOLD

Deux superbes compilations sont annoncées pour une sortie imminente : il s'agit d'une part d'**Amstrad Gold Hits n° 3** comprenant World Class Leaderboard, Trantor, Solomon's key, Captain America, Bravestarr et Ramparts ; d'autre part, **les Géants de l'Arcade** comprendront Indiana Jones, Road Runner, Rygar et Gauntlet the deeper dungeons.

OCEAN

Toujours dans le domaine des compilations, Konami propose la compilation des six programmes suivants pour un prix de 119 F sur cassette et 189 F sur disquette : Jackal, Salamander, Nemesis, Jail Break, Green Beret et Hyper Sports.

LE COIN DES AS

AVIS A TOUS LES AMATEURS ET PARTICIPANTS DE CETTE RUBRIQUE : dans le numéro d'Amstar du mois de juin, nous allons à nouveau changer la liste des logiciels mis en compétition. Afin que nous puissions constituer une liste qui satisfasse le maximum d'entre vous, vous avez un mois pour nous envoyer vos propositions : plus vous serez nombreux à nous écrire et plus vos désirs se verront réalisés ! N'oubliez pas pour autant de nous envoyer vos scores pour le mois de mai...

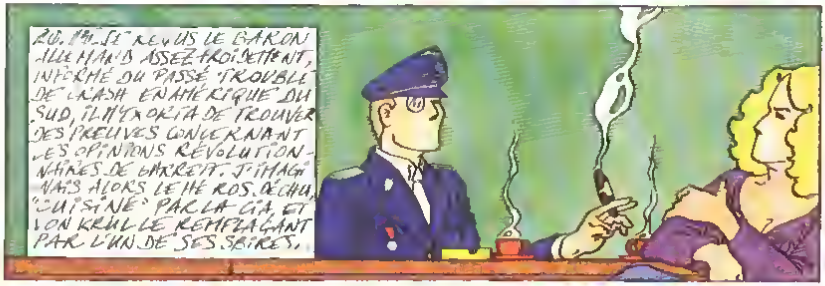
Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :

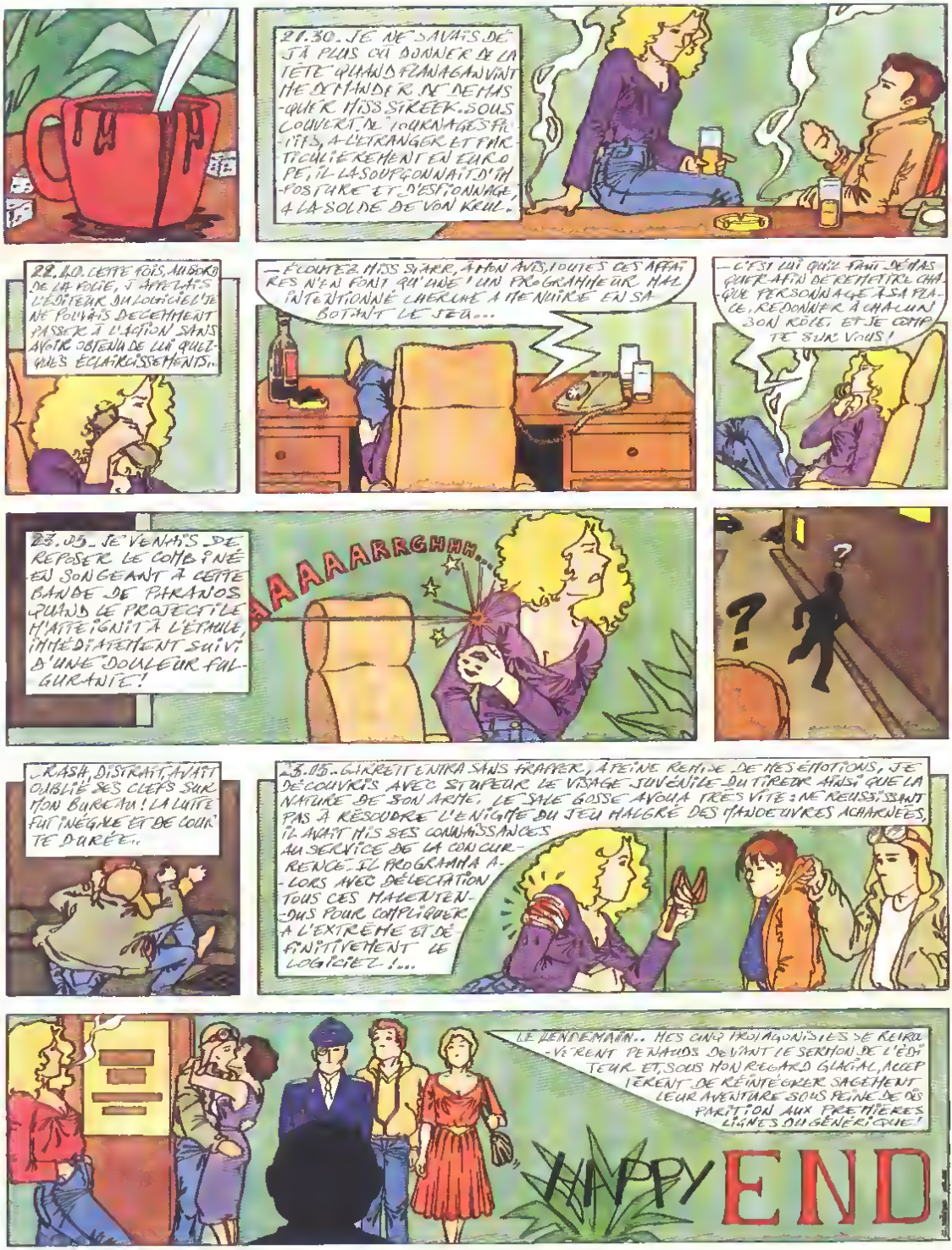
- **A'N'F SOFTWARE**, London
Tél. 01 439 0666
- **ACTIVISION**, 75008 Paris
Tél. 1 42 99 17 85
- **BUG BYTE**, London Tél. 01 439 0666
- **BRITISH TELECOM**, London
Tél. 01 379 6755
- **CASCADE GAMES**, Harrogate
Tel. (0423) 525325
- **CHIP**, 75011 Paris - Tel. 1 43 57 26 03
- **COBRA SOFT**, 71104 Chalon s/-Saone
Tél. 85 93 20 01
- **COCONUT**, 75011 Paris
Tél. 1 43 55 63 00
- **COKTEL VISION**, 92100 Boulogne
Tél. 1 46.04 70 85
- **D3M**, 92200 Neuilly-sur-Seine
Tél. 1 47 47 16 00
- **DUCHET COMPUTERS**, Chepstow
Tél. 44 291 257 80
- **ELITE**, diffusé par UBI SOFT
- **ENGLISH SOFTWARE**, Manchester
- **ERE INFORMATIQUE**,
94200 Ivry-s/ Seine - Tél. 1 45 21 01 49
- **EXCALIBUR**, 75005 Paris
Tel. 1 42.04 57 30
- **FIL**, 93175 Bagnolet Tél. 1 48 97 44 44
- **FREE GAME BLOT**, 38190 Crolles
- **GREMLIN GRAPHICS**, Sheffield
Tél. (0742) 753 423
- **GUILLEMOT INTERNATIONAL**,
56200 La Gacilly - Tél. 99 08 90 88
- **IGL**, 35000 Rennes - Tél. 99 79 03 60
- **IMAGINE**, 06740
Chateauneuf-de-Grasse - Tél. 93 42 57.12
- **INFOGRAMES**, 69100 Villeurbanne
Tél. 78 03 18.46
- **INNELEC**, 93506 Pantin cedex
Tél. 1 48 91 00 44
- **LOISITECH**, 93106 Montreuil
Tél. 1 48 59 72 76
- **LORICIELS**, 92500 Rueil Malmaison
Tél. 1 47 52 18.18
- **MICROIDS**, 92500 Rueil Malmaison
- **MICROMANIA**, MICROPROSE
06740 Chateauneuf-de-Grasse
Tel. 93 42 57 12
- **MICROPOOL**, 93506 Pantin cedex
Tél. 1 48 91 00 44
- **MIRRORSOFT**, London
Tel. 01 377 48 37
- **OCEAN**, 06740 Chateauneuf-de-Grasse
Tél. 93 42 57 12
- **ORDIVIDUEL**, 94300 Vincennes
Tél. 1 43.28 22 06
- **PSS**, Coventry Tél. (0203) 667 556
- **SOFTHAWK**, 38000 Grenoble
Tél. 76 47.32 51
- **TITUS**, 93220 Gagny
Tél. 1 43 32 10 92
- **UBI SOFT**, 94000 Créteil
Tél. 43 39.23 21
- **US GOLD**, 06740 Chateauneuf-de-Grasse
Tel. 93 42 57.12

MYRIAM STARR, DETECTIVE PRIVEE

CE MOIS-CI, CRASH GARRETT AND CO !

UN MATIN, LE TELEPHONE SONNA CINQ FOIS ALORS QUE J'EMERGEAIS PENIBLEMENT, A GRAND RENFORT DE CAFE ET DE VITAMINE C.. ETRANGEMENT LES CINQ PERSONNAGES QUE JE FROIS DE RENCONTRER ENTRE 15 ET 22 H (QUEL METIER !...) AVAIENT UN POINT COMMUN, CELUI DE SORTIR TOUT DROIT DU MEME JEU D'AVENTURE !




21.30. JE NE SAVAIS DÉJÀ PLUS OÙ DONNER DE LA TÊTE QUAND FLANAGAN VINT ME DEMANDER DE DEMASQUER MISS STREEK. SOUS COUVERT DE TOURNAGES FICTIFS, À L'ÉTRANGER ET PARTICULIÈREMENT EN EUROPE, IL LA SOUPÇONNAIT D'IMPOSTURE ET D'ESPIONNAGE, À LA SOLDE DE VON KRUL.
22.40. CETTE FOIS, AU BORD DE LA FOLIE, J'APPELAIS L'ÉDITEUR DU LOGICIEL. JE NE POUVAIS DÉCEMMENT PASSER À L'ACTION SANS AVOIR OBTENU DE LUI QUELQUES ÉCLAIRCISSEMENTS...
— ÉCOUTEZ MISS STARR, À MON AVIS, TOUTES CES AFFAIRES N'EN FONT QU'UNE ! UN PROGRAMMEUR MAL INTENTIONNÉ CHERCHE À ME NUIRE EN SABOTANT LE JEU...
— C'EST LUI QU'IL FAUT DÉMASQUER AFIN DE REMETTRE CHAQUE PERSONNAGE À SA PLACE, REDONNER À CHACUN SON RÔLE, ET JE COMPTE SUR VOUS !
23.05. JE VENAIS DE REPOSER LE COMBINÉ EN SONGEANT À CETTE BANDE DE PARANOS QUAND LE PROJECTILE M'ATTEIGNIT À L'ÉPAULE, IMMÉDIATEMENT SUIVI D'UNE DOULEUR FULGURANTE !
AAAAARRGHHH...
?
?
CRASH, DISTRAIT, AVAIT OUBLIÉ SES CLEFS SUR MON BUREAU ! LA LUTTE FUT INÉGALE ET DE COURTE DURÉE...
23.05. GARRETT ENTRA SANS FRAPPER, À PEINE REMISE DE MES ÉMOTIONS, JE DÉCOUVRIS AVEC STUPEUR LE VISAGE JUVÉNILE DU TIREUR AINSI QUE LA NATURE DE SON ARME. LE SALE GOSSE AVOUA TRÈS VITE : NE RÉUSSISSANT PAS À RÉSOUDRE L'ÉNIGME DU JEU MALGRÉ DES MANOEUVRES ACHARNÉES, IL AVAIT MIS SES CONNAISSANCES AU SERVICE DE LA CONCURRENCE. IL PROGRAMMA ALORS AVEC DÉLECTATION TOUS CES MALENTENDUS POUR COMPLIQUER À L'EXTRÊME ET DÉFINITIVEMENT LE LOGICIEL !...
LE LENDEMAIN... MES CINQ PROTAGONISTES SE RETROUVÈRENT PENAUDS DEVANT LE SERMON DE L'ÉDITEUR ET, SOUS MON REGARD GLACIAL, ACCEPTÈRENT DE RÉINTÉGRER SAGEMENT LEUR AVENTURE SOUS PEINE DE DISPARITION AUX PREMIÈRES LIGNES DU GÉNÉRIQUE !
HAPPY END

LE COIN DES

AFFAIRES

Nous vous présentons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...
En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont voici les coordonnées :
51 St George Road
CHEPSTOW NP6 5LA
ANGLETERRE
Tel. (44) 291.257.80

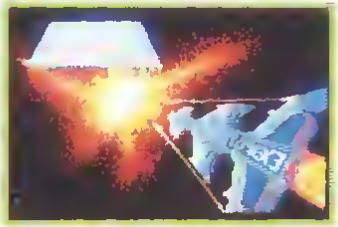
MOONCRESTA

Arcade

Mooncresta est une adaptation d'un jeu d'arcade maintenant assez ancien, dans la lignée des galaxions. Les méchants sont de plusieurs catégories : les nébuleux, les "Galaxions" et les autres. Le scenario est plutôt simple : vous possédez un vaisseau à 3 étages, en face de vous les vagues d'aliens (ou plutôt les rondes) se succèdent. La première partie de votre vaisseau se détache du reste et va combattre seule, à l'aide de son unique laser, les vilains mobiles. Si d'aventure vous êtes détruit c'est le deuxième étage qui prend la relève et qui vous offre ses deux canons. Après la quatrième attaque, c'est l'étape du plein d'essence. Cela consiste en un arrimage entre votre "étage" et le reste du vaisseau (à condition bien sûr que vous n'ayez pas atteint le dernier vaisseau disponible). Ainsi vous pourrez repartir au combat avec une puissance de feu doublée ou triplée.
L'étape des météorites n'est qu'une formalité et les aliens qui suivent sont très faciles à exterminer. Ensuite c'est reparti avec les mêmes adversaires mais à une vitesse plus élevée.

Notre avis :

Mooncresta ne restera pas dans les mémoires ; les graphismes sont assez sommaires (ceux de la version arcade aussi d'ailleurs !) et le poids des ans se fait sentir. Mais enfin les collectionneurs auront peut-être là de quoi compléter leur catalogue.



SKATE ROCK

Arcade

Fresh, fresh, les brothers and sisters. Yeeh, rap ! Je suis le plus fort des skateurs de cette ville. Comment ? Vous aussi ! Alors, il va falloir le prouver au travers de 10 courses qui mettront à l'épreuve votre habilete et vos reflexes. Casquette vissée sur la tête, protections aux coudes et aux genoux, vous êtes au milieu de la route prêt à prendre le départ. C'est parti ! Votre but : atteindre la ligne d'arrivée le plus rapidement possible tout en n'oubliant pas de ramasser les huit drapeaux, preuves de votre participation réussie à la course. Mais voilà, ces drapeaux sont disposés un peu n'importe où : il faut absolument tous les prendre. La montée sur le trottoir peut se faire uniquement sur les portions aménagées sinon c'est la chute et la perte de temps. Dans le premier circuit, les obstacles principaux sont les personnages et les bordures de trottoirs. Ensuite viendront les barrages routiers, les autres skateurs puis également les voitures. Comment allez-vous vous en sortir ?

Notre avis :

Skate Rock ressemble à deux jeux : Motocross pour le principe et le déroulement en scrolling latéral et Paper Boy pour le décor. Le joueur peut évoluer dans tous les sens et même sauter de son skate ou effectuer des "wheelies" (rouler seulement à l'aide des roues arrières). Il s'agit donc d'un jeu pas toujours évident mais très amusant. Il est dommage que la musique soit si peu présente : cela aurait ajouté au plaisir du jeu.

3D STARFIGHTER

Arcade

"Bonne chance Captain" vient de s'inscrire sur votre écran de contrôle. "Merci Blinley" répondez-vous avec un sourire qui en dit long sur les relations affectives qui vous lient à cet ordinateur de bord.
Cap sur Belmar (authentique !), premier secteur à nettoyer. N'allez pas croire que vous êtes un quelconque éboueur de l'espace... Pas du tout ! Vous devez tout simplement supprimer le plus grand nombre possible de vaisseaux ennemis, tout en gardant un œil sur vos indicateurs d'énergie. En effet, étant donné le nombre d'adversaires, on a équipé votre vaisseau d'un laser et d'un écran de protection. Seulement voilà, ces deux instruments consomment de l'énergie ; il faut donc éviter de tirer comme un fou sur tout ce qui bouge. D'autant qu'au fur et à mesure des tirs successifs, le laser perd de sa puissance et ne permet plus toujours de percer le blindage des appareils aliens. L'écran de protection est heureusement capable de se regénérer ce qui permet d'éviter à la fois le contact des missiles et des vaisseaux. Après avoir "nettoyé" un secteur, une petite étape en hyperespace permet d'atteindre la zone d'arrimage. La manœuvre est ici très simple, il suffit d'utiliser le viseur pour pointer sur le petit carré presque au centre de l'écran et vous allez être attiré par cet aéroport spatial. Seulement il y a encore des adversaires présents qui vont tout faire pour vous empêcher d'atterrir et de continuer votre mission salvatrice sur d'autres mondes.

Notre avis :

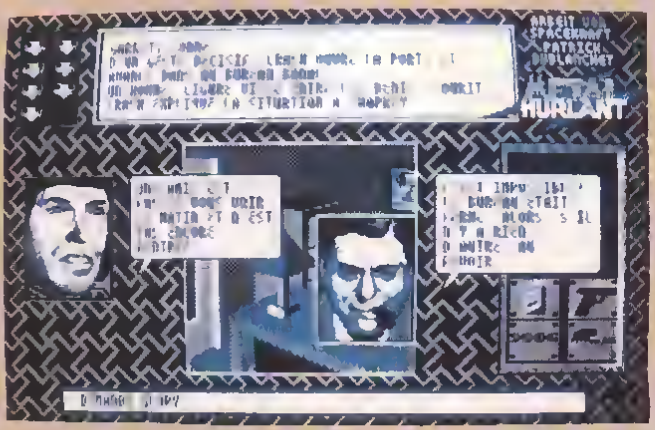
3D Starfighter possède des graphismes 3D corrects mais plus très originaux maintenant. Vous avez vue sur l'espace, avec en encadrement, le tableau de bord. Un jeu moyen dans l'ensemble mais correctement réalisé. A noter la présence d'une voix numérisée qui n'est pas toujours compréhensible.

CRASH GARRETT

Aventure

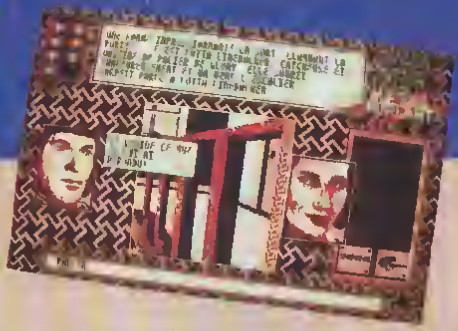
Après le petit incident qui a necessite l'intervention de Myriam Starr, je me retrouve le lendemain aux commandes de mon coucou afin d'emmener Cynthia Sleeze faire le scoop de sa vie en interviewant le célèbre Burt O'Steele. Seulement, tout d'un coup, cette chère Cynthia décide de nous detourner vers Porterville afin de s'entretenir avec le plus célebre psychanaliste des Etats-Unis : Caleb Thorn ; celui-ci doit être affligé puisque sa fiancée s'est suicidée la nuit dernière !

J'attends tranquillement près de mon avion le retour de la journaliste lorsque, soudain, un nommé Mongrel me demande d'une manière tres persuasive de prendre le large ; il a une barre de fer entre les mains. Ne supportant pas que l'on me traite de cette manière, je réagis de façon primaire en frappant. Non, mais ! Pendant que Mongrel est au pays des songes, j'en profite pour aller visiter le hangar. Le petit inventaire se révèle très fructueux car je decouvre entre autres un papier avec une inscription qui ressemble fort à une combinaison (à conserver précieusement)



Etant persuadé que quelque chose de louche se passe entre les murs de cette clinique, je décide de me rendre à l'aéroport de Porterville afin de rencontrer le sherif. Seulement, moi, pauvre inconnu, je ne pèse pas lourd à côté du richissime, respectable et respecte Thorn ! Il ne me reste donc plus qu'à retourner à Hollywood. Là-bas, un autre mystere m'attend : Angel, la fille qui partage l'appartement avec ma fiancée, semble avoir disparue ! Mais je n'ai pas le

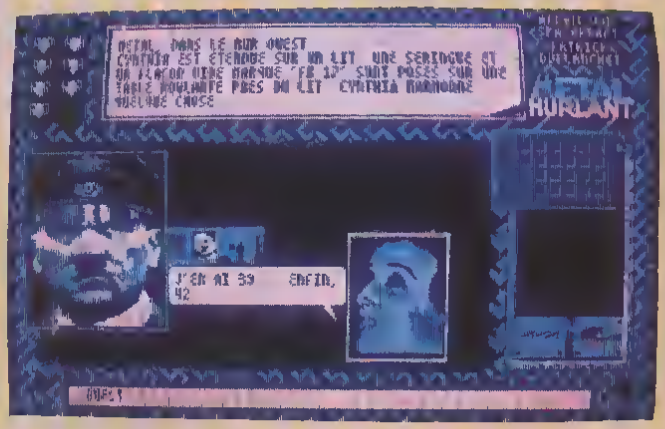
L DU MOIS



temps de m'occuper de ce problème pour l'instant et je décide de retourner le soir à la clinique qui m'attire irrésistiblement. Après avoir examiné tous les alentours, je finis par me retrouver devant un ancien puits dont la plaque de métal servant de couvercle est soulevée. J'hésite à descendre dans ce puits qui ressemble fort à un piège et attends un peu. Bien m'en a pris, car un Wilbur à la mine patibulaire apparaît soudain, armé d'une pelle et portant un gros sac sur l'épaule. Il paraît tellement "coriace" que je n'hésite pas une seule seconde à le frapper avec ma botte secrète. Personne n'y résiste ! Je peux alors découvrir les sous-sols insoupçonnés de la clinique et, par conséquent, retrouver Cynthia qui, sous l'effet d'un sérum, se trouve dans un état lamentable. L'emmenant avec moi, nous ne restons pas longtemps dans le secteur, car j'imagine que l'alerte ne va pas tarder à être donnée. Le jour commence juste à poindre lorsque nous rejoignons Hollywood. La journaliste est sauvée, mais il faut maintenant que j'éclaircisse le mystère d'Angel. Je décide donc de me rendre chez Glory à bord de mon bolide fendant l'air. Malheureusement, la porte est close et seul un mot est là pour m'accueillir : "Je serai de retour à midi". Midi passe, midi et demi.. toujours rien. Sachant quand même qu'il s'agit d'une histoire avec un agent artistique pour lequel Angel travaille, je décide de me rendre chez lui et de mener ma propre enquête. Malheureusement, ma démarche reste sans résultat jusqu'au moment où je deviens menaçant et utilise à nouveau mes pouvoirs. Ces petits "détails" étant réglés, j'entreprends de fouiller de fond en comble le bureau de cet agent artistique douteux. Après avoir trouvé un anneau de Glory (ce qui est une preuve de son passage dans ce bureau), je fais une découverte très intéressante (je ne vous dirai pas quoi car, sinon, il n'y aura plus d'effet de surprise !). Je commence alors à entrevoir toute la solution de l'énigme. Pour élucider complètement cette aventure, il me reste encore à retourner à la clinique de Thorn où d'ailleurs un "agréable" comité d'accueil m'attend, mais il ne faut pas oublier que je suis protégé et que je dispose d'un certain pouvoir. C'est d'ailleurs grâce à lui que je vais réussir à m'en tirer et à obtenir une réponse à toutes mes questions. Seulement tout n'est pas encore solutionné, mais je fais le serment solennel que moi, Crash Garett, le vengeur au casque de cuir (que je n'enlève jamais ou presque !) n'arrêtera mes recherches que lorsque j'aurai retrouvé Glory !●

Notre avis :

Nous attendions tous cette adaptation sur Amstrad d'un nouveau logiciel de la gamme Métal Hurlant. L'intrigue est intéressante et pas forcément très accessible aux débutants. L'analyseur syntaxique est correct ; par contre, les couleurs utilisées pour certaines phases du déroulement de l'aventure sont parfois un peu "bizarres" sinon décevantes, mais les graphismes, eux, sont fort acceptables.

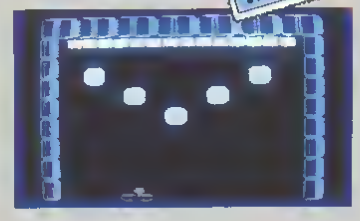


REBOUND BALL

Marc DELAPIERRE

Valable pour CPC 464, CPC 664, CPC 6128

Rebound Ball est un casse-briques amélioré. Dans chacun des cinq tableaux du jeu, des obstacles seront là pour dévier la balle et vous gêner dans la destruction des briques. Au départ, vous disposez de quatre vies et vous en gagnez une chaque fois que vous passez à un niveau supérieur, c'est-à-dire lorsque vous avez détruit toutes les briques d'un même tableau. Avant de commencer un tableau, vous pouvez bien sûr positionner la raquette à l'aide du joystick pour exécuter votre premier tir.



REMARQUE : *le programme étant écrit en langage machine mis sous forme de datas, il vous faudra patienter après la présentation le temps du chargement des codes.*

```
10 MEMORY 30000                                  >AA
20  ************************                     >LB
30 ' **                    **                    >LC
40 ' **    REBOUND BALL    **                    >LD
50 ' **                    **                    >LE
60 ' **        par         **                    >LF
70  **                     **                    >LG
80 ' **  Marc Delaperriere  **                   >LH
90 ' **                    **                    >LJ
100 '**                    **                    >RB
110 '************************                    >RC
130 '                                            >RE
150 MODE 1:INPUT"moniteur couleur(1 >BY
) ou monochrome(2)";f
160 IF f=1 THEN 170 ELSE 180                     >UC
170 INK 0,0:INK 1,23,23:INK 13,23:I >ZP
NK 12,10:INK 11,14:INK 10,11:INK 9,
10:INK 8,4:INK 7,2:INK 6,1
180 CLS                                          >UD
190 SYMBOL 240,0,127,127,127,127,12 >KE
7,127,127
200 MOVE 320,378:DRAW 638,200:DRAW  >JR
320,22:DRAW 2,200:DRAW 320,378
210 MOVE 320,376:DRAW 636,200:DRAW  >JQ
320,24:DRAW 4,200:DRAW 320,376
220 MOVE 320,374:DRAW 634,200:DRAW  >JP
320,26:DRAW 6,200:DRAW 320,374
230 MOVE 320,360:DRAW 616,200:DRAW  >KP
320,40:DRAW 24,200:DRAW 320,360
240 LOCATE 15,8:PRINT"REBOUND BALL" >ED
250 LOCATE 19,11:PRINT"par"         >XC
260 LOCATE 12,16:PRINT"Marc Delaper >RT
riere"
270 LOCATE 9,25:PRINT"Patientez...C >YC
hargement"
280 RESTORE 4310:FOR a=30000 TO 301 >CL
02:READ b:POKE a,b:NEXT
290 RESTORE 4510:FOR a=30200 TO 304 >CX
04:READ b:POKE a,b:NEXT
300 RESTORE 4890:FOR a=30405 TO 304 >CR
84:READ b:POKE a,b:NEXT
310 RESTORE 5030:FOR a=30606 TO 306 >CP
89:READ b:POKE a,b:NEXT
320 RESTORE 5200:FOR a=30808 TO 308 >CE
20:READ b:POKE a,b:NEXT
330 RESTORE 400:FOR a=38000 TO 4026 >BX
5:READ b:POKE a,b:NEXT
340 MODE 1::LOCATE 5,12:PRINT"Appuy >CC
ez sur feu pour commencer":CALL &BB
03:CALL &BB06:MODE 0:CALL 38000
350 CALL &8803:INK 1,23,10:CALL &BB >CJ
06
360 :FOR A=1 TO 2000:NEXT:INK 1,23, >TP
23:CLS:GOTO 340
370 ' ************************** >TA
****
380 ' *   PROGRAMME EN CODE MACHINE >TB
   *
390 ' ************************** >TC
****
400 DATA 24 , 77 , 89 , 120 , 197 , >WZ
 118
410 DATA 143 , 119 , 49 , 117 , 251 >YW
 , 117
420 DATA 30 , 1 , 14 , 0 , 56 , 1   >QN
430 DATA 24 , 0 , 14 , 0 , 40 , 0   >QH
440 DATA 40 , 0 , 4 , 0 , 1 , 83    >PU
450 DATA 67 , 79 , 82 , 69 , 46 , 4 >UH
8
460 DATA 48 , 48 , 48 , 32 , 32 , 3 >UG
2
470 DATA 86 , 73 , 69 , 83 , 32 , 5 >UU
1
480 DATA 255 , 0 , 0 , 1 , 0 , 0    >PE
490 DATA 37 , 0 , 0 , 15 , 8 , 0    >PZ
500 DATA 1 , 0 , 0 , 50 , 0 , 0     >ND
510 DATA 15 , 10 , 0 , 84 , 65 , 66 >TR
520 DATA 76 , 69 , 65 , 85 , 32 , 4 >UZ
9
530 DATA 255 , 195 , 18 , 156 , 0 , >VQ
 17
540 DATA 20 , 0 , 33 , 142 , 1 , 20 >TQ
3
550 DATA 192 , 187 , 33 , 141 , 148 >YF
 , 126
560 DATA 254 , 255 , 40 , 8 , 229 , >WH
 205
570 DATA 252 , 187 , 225 , 35       >QW
580 DATA 24 , 243 , 33 , 132 , 148  >WF
 , 54
590 DATA 14 , 17 , 96 , 0 , 33 , 62 >TY

600 DATA 1 , 205 , 192 , 187 , 6 ,  >UJ
14
610 DATA 197 , 62 , 240 , 205 , 252 >YF
 , 187
620 DATA 193 , 16 , 247 , 6 , 8 , 1 >UA
97
630 DATA 237 , 91 , 134 , 148 , 42  >XT
 , 136
640 DATA 148 , 205 , 192 , 187 , 42 >YW
 , 120
650 DATA 148 , 205 , 51 , 151 , 42  >XG
 , 136
660 DATA 148 , 17 , 40 , 0 , 25 , 3 >TY
4
670 DATA 136 , 148 , 193 , 16 , 226 >XQ
 , 33
680 DATA 40 , 0 , 34 , 136 , 148 ,  >UB
6
690 DATA 8 , 197 , 42 , 136 , 148 , >VX
 17
700 DATA 48 , 2 , 205 , 192 , 187 , >VF
 42
710 DATA 120 , 148 , 205 , 51 , 151 >XR
 , 42
720 DATA 136 , 148 , 17 , 40 , 0 ,  >UW
25
730 DATA 34 , 136 , 148 , 193 , 16  >XY
 , 227
740 DATA 6 , 7 , 197 , 237          >NL
750 DATA 91 , 134 , 148 , 33 , 104  >VK
 , 1
760 DATA 205 , 192 , 187 , 42 , 122 >YD
 , 148
770 DATA 205 , 51 , 151 , 237 , 91  >XN
 , 134
780 DATA 148 , 33 , 80 , 0 , 25 , 2 >UQ
35
790 DATA 237 , 83 , 134 , 148 , 193 >XD
```

```
, 16
800 DATA 223 , 237 , 91 , 124 , 148 >XH
, 42
810 DATA 126 , 148 , 205 , 192 , 18 >YZ
7 , 42
820 DATA 116 , 148 , 205 , 254 , 15 >ZC
0 , 205
830 DATA 9 , 187 , 254 , 88 , 40 , >UT
8
840 DATA 205 , 25 , 189 , 205 , 101 >YV
, 151
850 DATA 24 , 241 , 42 , 124 , 148 >VK
, 1
860 DATA 28 , 0 , 9 , 34 , 128 , 14 >UY
8
870 DATA 42 , 130 , 148 , 237 , 91 >XY
, 128
880 DATA 148 , 205 , 192 , 187 , 42 >YF
, 114
890 DATA 148 , 205 , 254 , 150 , 20 >XF
5 , 6
900 DATA 187 , 42 , 114 , 148 , 205 >XL
, 25
910 DATA 189 , 205 , 254 , 150 >RL
920 DATA 237 , 91 , 128 , 148 , 235 >YD
, 237
930 DATA 75 , 138 , 148 , 9 , 9 , 2 >UH
35
940 DATA 237 , 83 , 128 , 148 , 42 >XV
, 130
950 DATA 148 , 237 , 75 , 138 , 148 >WV
, 9
960 DATA 34 , 130 , 148 , 205 , 192 >YM
, 187
970 DATA 42 , 114 , 148 , 205 , 254 >YC
, 150
980 DATA 205 , 101 , 151 , 205 , 6 >XX
, 153
990 DATA 237 , 91 , 128 , 148 , 122 >YR
, 254
1000 DATA 2 , 40 , 10 , 42 , 130 , >VX
148
1010 DATA 124 , 254 , 1 , 40 , 9 , >UC
24
1020 DATA 186 , 123 , 254 , 30 , 48 >XG
, 10
1030 DATA 24 , 239 , 125 , 254 , 64 >YG
, 210
1040 DATA 162 , 150 , 24 , 171 , 42 >XB
, 114
1050 DATA 148 , 205 , 25 , 189 , 20 >ZD
5 , 254
1060 DATA 150 , 237 , 91 , 128 , 14 >ZD
8 , 235
1070 DATA 237 , 75 , 138 , 148 , 23 >YE
7 , 66
1080 DATA 237 , 66 , 235 , 237 >RU
1090 DATA 83 , 128 , 148 , 42 , 130 >YX
, 148
1100 DATA 237 , 75 , 138 , 148 , 9 >WU
, 34
1110 DATA 130 , 148 , 205 , 192 , 1 >YX
87 , 42
1120 DATA 114 , 148 , 205 , 254 , 1 >ZE
50 , 205
1130 DATA 101 , 151 , 205 , 188 , 1 >ZK
53 , 237
1140 DATA 91 , 128 , 148 , 122 , 25 >XR
4 , 0
1150 DATA 40 , 10 , 42 , 130 , 148 >XR
, 124
1160 DATA 254 , 1 , 40 , 10 , 24 , >VA
184
1170 DATA 123 , 254 , 80 , 218 , 15 >ZC
3 , 149
1180 DATA 24 , 238 , 125 , 254 , 64 >XJ
, 48
1190 DATA 2 , 24 , 169 , 42 , 114 , >WH
148
1200 DATA 205 , 25 , 189 , 205 , 25 >YD
4 , 150
1210 DATA 237 , 91 , 128 , 148 , 23 >ZJ
5 , 237
1220 DATA 75 , 138 , 148 , 237 , 66 >YF
, 237
1230 DATA 66 , 235 , 237 , 83 , 128 >YE
, 148
1240 DATA 42 , 130 , 148 , 237 , 75 >YT
, 138
1250 DATA 148 , 237 , 66 , 34 >OM
1260 DATA 130 , 148 , 205 , 192 , 1 >YD
87 , 42
1270 DATA 114 , 148 , 205 , 254 , 1 >ZL
50 , 205
1280 DATA 101 , 151 , 205 , 70 , 15 >YV
3 , 237
1290 DATA 91 , 128 , 148 , 122 , 25 >XY
4 , 0
1300 DATA 40 , 10 , 42 , 130 , 148 >XN
, 124
1310 DATA 254 , 0 , 40 , 9 , 24 , 1 >UY
83
1320 DATA 123 , 254 , 80 , 56 , 15 >WE
, 24
1330 DATA 239 , 125 , 254 , 26 , 24 >VD
5 , 220
1340 DATA 221 , 151 , 241 , 218 , 2 >ZR
38 , 149
1350 DATA 24 , 163 , 42 , 114 , 148 >YM
, 205
1360 DATA 25 , 189 , 205 , 254 , 15 >ZK
0 , 237
1370 DATA 91 , 128 , 148 , 235 , 23 >YE
7 , 75
1380 DATA 138 , 148 , 9 , 9 , 235 , >WN
237
1390 DATA 83 , 128 , 148 , 42 , 130 >YA
, 148
1400 DATA 237 , 75 , 138 , 148 , 23 >YB
7 , 66
1410 DATA 34 , 130 , 148 , 205 , 19 >ZD
2 , 187
1420 DATA 42 , 114 , 148 , 205 >RD
1430 DATA 254 , 150 , 205 , 101 , 1 >ZY
51 , 205
1440 DATA 129 , 153 , 237 , 91 , 12 >ZJ
8 , 148
1450 DATA 122 , 254 , 2 , 40 , 10 , >VJ
42
1460 DATA 130 , 148 , 124 , 254 , 0 >XD
, 40
1470 DATA 10 , 24 , 185 , 123 , 254 >XX
, 30
1480 DATA 210 , 69 , 150 , 24 , 238 >YD
, 125
1490 DATA 254 , 26 , 245 , 220 , 22 >YE
1 , 151
1500 DATA 241 , 218 , 153 , 149 , 2 >YC
4 , 164
1510 DATA 78 , 35 , 70 , 35 , 235 , >WF
205
1520 DATA 26 , 151 , 197 , 229 , 26 >XQ
, 78
1530 DATA 119 , 121 , 18 , 35 , 19 >WJ
, 16
1540 DATA 247 , 225 , 205 , 38 , 18 >ZN
8 , 193
1550 DATA 13 , 32 , 237 , 201 , 245 >YW
, 197
1560 DATA 213 , 205 , 198 , 187 , 2 >YG
03 , 60
1570 DATA 203 , 29 , 203 , 58 , 203 >XZ
, 27
1580 DATA 203 , 58 , 203 , 27 , 205 >XC
, 29
1590 DATA 188 , 209 , 193 , 241 >TA
1600 DATA 201 , 78 , 35 , 70 , 35 , >WT
235
1610 DATA 205 , 76 , 151 , 197 , 22 >YW
9 , 26
1620 DATA 119 , 35 , 19 , 16 , 250 >XF
, 225
1630 DATA 205 , 38 , 188 , 193 , 13 >XD
, 32
1640 DATA 240 , 201 , 245 , 197 , 2 >ZM
13 , 205
1650 DATA 198 , 187 , 203 , 60 , 20 >YR
3 , 29
```

```
1660 DATA 203 , 58 , 203 , 27 , 203 >XB
 , 58
1670 DATA 203 , 27 , 205 , 29 , 188 >YB
 , 209
1680 DATA 193 , 241 , 201 , 205 , 3 >ZA
6 , 187
1690 DATA 230 , 15 , 200 , 245 , 23 >YJ
7 , 91
1700 DATA 124 , 148 , 42 , 126 , 14 >YF
8 , 205
1710 DATA 192 , 187 , 241 , 205 , 1 >ZX
65 , 151
1720 DATA 218 , 154 , 151 , 237 , 8 >YG
3 , 124
1730 DATA 148 , 34 , 126 , 148 , 42 >YR
 , 116
1740 DATA 148 , 205 , 254 , 150 , 2 >YH
37 , 91
1750 DATA 124 , 148 , 42 , 126 , 14 >ZC
8 , 205
1760 DATA 192 , 187 , 42 , 116 >RH

1770 DATA 148 , 205 , 254 , 150 , 2 >ZC
37 , 91
1780 DATA 128 , 148 , 42 , 130 , 14 >ZE
8 , 205
1790 DATA 192 , 187 , 201 , 24 , 6 >WF
 , 16
1800 DATA 0 , 252 , 1 , 80 , 0 , 24 >TN
5
1810 DATA 205 , 198 , 187 , 241 , 3 >YG
1 , 31
1820 DATA 235 , 31 , 48 , 16 , 237 >WB
 , 75
1830 DATA 167 , 151 , 183 , 237 , 6 >ZN
6 , 229
1840 DATA 237 , 75 , 171 , 151 , 23 >YA
7 , 66
1850 DATA 225 , 216 , 31 , 48 , 16 >XF
 , 237
1860 DATA 75 , 167 , 151 , 9 , 229 >XD
 , 237
1870 DATA 75 , 169 , 151 , 183 , 23 >YN
7 , 66
1880 DATA 225 , 63 , 216 , 235 , 20 >ZF
1 , 237
1890 DATA 91 , 128 , 148 , 42 , 130 >YE
 , 148
1900 DATA 205 , 192 , 187 , 17 , 25 >ZG
2 , 255
1910 DATA 33 , 242 , 255 , 205 , 24 >ZH
3 , 187
1920 DATA 254 , 0 , 245 , 196 , 95 >XW
 , 155
1930 DATA 241 , 194 , 189 , 152 >TN

1940 DATA 237 , 91 , 128 , 148 , 42 >YV
 , 130
1950 DATA 148 , 205 , 192 , 187 , 1 >YV
7 , 16
1960 DATA 0 , 33 , 242 , 255 , 205 >XN
 , 243
1970 DATA 187 , 254 , 0 , 245 , 196 >XA
 , 95
1980 DATA 155 , 241 , 194 , 189 , 1 >AG
52 , 209
1990 DATA 209 , 237 , 91 , 128 , 14 >YD
8 , 42
2000 DATA 130 , 148 , 205 , 192 , 1 >YW
87 , 42
2010 DATA 114 , 148 , 205 , 254 , 1 >ZJ
50 , 237
2020 DATA 91 , 124 , 148 , 42 , 126 >YQ
 , 148
2030 DATA 205 , 192 , 187 , 42 , 11 >YH
6 , 148
2040 DATA 205 , 254 , 150 , 33 , 30 >WH
 , 1
2050 DATA 34 , 124 , 148 , 33 , 126 >YQ
 , 148
2060 DATA 54 , 14 , 33 , 48 , 1 , 3 >TQ
4
2070 DATA 128 , 148 , 33 , 130 , 14 >YK
8 , 54
2080 DATA 24 , 33 , 40 , 0 , 34 , 1 >UU
34
2090 DATA 148 , 34 , 136 , 148 , 33 >YA
 , 159
2100 DATA 148 , 126 , 254 , 48 >RG

2110 DATA 40 , 15 , 53 , 62 , 0 , 2 >UM
05
2120 DATA 14 , 188 , 205 , 3 , 187 >XE
 , 205
2130 DATA 6 , 187 , 195 , 191 , 148 >XY
 , 62
2140 DATA 0 , 205 , 14 , 188 , 17 , >WU
 160
2150 DATA 0 , 33 , 200 , 0 , 205 , >VZ
192
2160 DATA 187 , 33 , 141 , 148 , 12 >ZG
6 , 254
2170 DATA 32 , 40 , 8 , 229 , 205 , >WB
 252
2180 DATA 187 , 225 , 35 , 24 , 243 >XB
 , 33
2190 DATA 150 , 148 , 54 , 48 , 33 >XK
 , 148
2200 DATA 148 , 54 , 48 , 33 , 149 >XR
 , 148
2210 DATA 54 , 48 , 33 , 147 , 148 >WF
 , 54
2220 DATA 48 , 33 , 159 , 148 , 54 >WC
 , 51
2230 DATA 33 , 1 , 0 , 34 , 140 , 1 >UA
48
2240 DATA 33 , 189 , 148 , 54 , 49 >WE
 , 33
2250 DATA 141 , 148 , 54 , 83 , 205 >WG
 , 3
2260 DATA 187 , 205 , 6 , 187 , 201 >XC
 , 33
2270 DATA 150 , 148 , 126 , 254 >RV
2280 DATA 57 , 40 , 3 , 52 , 24 , 2 >TZ
6
2290 DATA 54 , 48 , 43 , 126 , 254 >WN
 , 57
2300 DATA 40 , 3 , 52 , 24 , 15 , 5 >TN
4
2310 DATA 48 , 43 , 126 , 254 , 57 >WW
 , 40
2320 DATA 3 , 52 , 24 , 4 , 54 , 48 >TM

2330 DATA 43 , 52 , 17 , 212 , 0 , >UM
33
2340 DATA 142 , 1 , 205 , 192 , 187 >XA
 , 33
2350 DATA 147 , 148 , 126 , 254 , 3 >YE
2 , 40
2360 DATA 8 , 229 , 205 , 252 , 187 >YJ
 , 225
2370 DATA 35 , 24 , 243 , 237 , 91 >XQ
 , 128
2380 DATA 148 , 42 , 130 , 148 , 20 >ZE
5 , 192
2390 DATA 187 , 201 , 237 , 91 , 12 >ZM
8 , 148
2400 DATA 42 , 130 , 148 , 205 , 19 >ZC
2 , 187
2410 DATA 17 , 8 , 0 , 33 , 4 , 0 >QL

2420 DATA 205 , 243 , 187 , 254 , 1 >YX
3 , 202
2430 DATA 29 , 154 , 254 , 1 , 202 >XT
 , 102
2440 DATA 155 , 237 , 91 , 128 >RF

2450 DATA 148 , 42 , 130 , 148 , 20 >ZC
5 , 192
2460 DATA 187 , 17 , 20 , 0 , 33 , >VH
254
2470 DATA 255 , 205 , 243 , 187 , 2 >ZA
54 , 13
2480 DATA 202 , 15 , 154 , 237 , 91 >YR
 , 128
2490 DATA 148 , 42 , 130 , 148 , 20 >ZG
5 , 192
2500 DATA 187 , 201 , 237 , 91 , 12 >ZE
8 , 148
2510 DATA 42 , 130 , 148 , 205 , 19 >ZE
2 , 187
```

```
2520 DATA 17 , 4 , 0 , 37 , 246 , 2 >UN
55
2530 DATA 205 , 243 , 187 , 254 , 1  YZ
3 , 202
2540 DATA 43 , 154 , 237 , 91 , 128 >YD
, 148
2550 DATA 42 , 130 , 148 , 205 , 19 >ZJ
2 , 187
2560 DATA 17 , 248 , 255 , 33 , 252 >YD
, 255
2570 DATA 205 , 243 , 187 , 254 , 1  YD
3 , 202
2580 DATA 57 , 154 , 237 , 91 , 128  YN
, 148
2590 DATA 42 , 130 , 148 , 205 , 19  ZN
2 , 187
2600 DATA 201 , 237 , 91 , 128 , 14  YH
8 , 42
2610 DATA 130 , 148 , 205 , 192      RF

2620 DATA 187 , 17 , 8 , 0 , 33 , 2 >UP
46
2630 DATA 255 , 205 , 243 , 187 , 2 >YG
54 , 13
2640 DATA 202 , 71 , 154 , 237 , 91 >YR
, 128
2650 DATA 148 , 42 , 130 , 148 , 20  ZE
5 , 192
2660 DATA 187 , 17 , 20 , 0 , 33 , >VH
252
2670 DATA 255 , 205 , 243 , 187 , 2 >ZC
54 , 13
2680 DATA 202 , 85 , 154 , 237 , 91  YB
, 128
2690 DATA 148 , 42 , 130 , 148 , 20  ZJ
5 , 192
2700 DATA 187 , 201 , 237 , 91 , 12  ZG
8 , 148
2710 DATA 42 , 130 , 148 , 205 , 19  ZG
2 , 187
2720 DATA 17 , 248 , 255 , 33 , 254 >YD
, 255
2730 DATA 205 , 243 , 187 , 254 , 1 >YB
3 , 202
2740 DATA 99 , 154 , 237 , 91 , 128 >YT
, 148
2750 DATA 42 , 130 , 148 , 205 , 19 >ZL
2 , 187
2760 DATA 17 , 4 , 0 , 33 , 4 , 0   >QQ

2770 DATA 205 , 243 , 187 , 254 , 1 >YF
3 , 202
2780 DATA 113 , 154 , 237 , 91      >RN
2790 DATA 128 , 148 , 42 , 130 , 14 >ZG
8 , 205
2800 DATA 192 , 187 , 17 , 8 , 0 ,  >UX
33
2810 DATA 4 , 0 , 205 , 243 , 187 ,  WF
254
2820 DATA 1 , 202 , 102 , 155 , 237  XZ
, 91
2830 DATA 128 , 148 , 42 , 130 , 14  ZB
8 , 205
2840 DATA 192 , 187 , 201 , 205 , 1  ZZ
27 , 154
2850 DATA 58 , 161 , 148 , 254 , 12  ZW
7 , 218
2860 DATA 36 , 155 , 195 , 190 , 15 >ZT
4 , 205
2870 DATA 127 , 154 , 58 , 161 , 14  ZT
8 , 254
2880 DATA 127 , 218 , 36 , 155 , 19 >ZR
5 , 241
2890 DATA 154 , 205 , 127 , 154 , 5 >ZH
8 , 161
2900 DATA 148 , 254 , 127 , 218 , 1 >ZD
90 , 154
2910 DATA 195 , 140 , 154 , 205 , 1  ZW
27 , 154
2920 DATA 58 , 161 , 148 , 254 , 12  ZU
7 , 218
2930 DATA 241 , 154 , 195 , 140 , 1  ZV
54 , 205
2940 DATA 127 , 154 , 58 , 161 , 14  ZQ
8 , 254
2950 DATA 127 , 218 , 190 , 154      >TK

2960 DATA 195 , 140 , 154 , 205 , 1 >ZB
27 , 154
2970 DATA 58 , 161 , 148 , 254 , 12 >ZZ
7 , 218
2980 DATA 36 , 155 , 195 , 190 , 15 >ZW
4 , 205
2990 DATA 127 , 154 , 58 , 161 , 14  ZW
8 , 254
3000 DATA 127 , 218 , 140 , 154 , 1 >ZM
95 , 241
3010 DATA 154 , 205 , 127 , 154 , 5  >A
8 , 161
3020 DATA 148 , 254 , 127 , 218 , 2 >ZU
41 , 154
3030 DATA 195 , 36 , 155 , 58 , 161 >YC
, 148
3040 DATA 79 , 135 , 135 , 135 , 12 >YT
9 , 60
3050 DATA 50 , 161 , 148 , 201 , 20 >YG
9 , 237
3060 DATA 91 , 128 , 148 , 42 , 130 >YV
, 148
3070 DATA 205 , 192 , 187 , 42 , 11 >ZC
4 , 148
3080 DATA 205 , 254 , 150 , 205 , 1 >ZV
89 , 152
3090 DATA 205 , 88 , 155 , 42 , 128 >YD
, 148
3100 DATA 1 , 8 , 0 , 9 , 34 , 128  >RM

3110 DATA 148 , 42 , 130 , 148 , 1  VR
, 4
3120 DATA 0 , 9 , 34 , 130          >NA
3130 DATA 148 , 237 , 91 , 128 , 14  ZR
8 , 195
3140 DATA 189 , 149 , 209 , 237 , 9  ZQ
1 , 128
3150 DATA 148 , 42 , 130 , 148 , 20  ZA
5 , 192
3160 DATA 187 , 42 , 114 , 148 , 20 >ZF
5 , 254
3170 DATA 150 , 205 , 189 , 152 , 2 >ZE
05 , 88
3180 DATA 155 , 42 , 128 , 148 , 1  VC
, 8
3190 DATA 0 , 237 , 66 , 34 , 128 ,  WF
148
3200 DATA 42 , 130 , 148 , 1 , 4 ,  >TN
0
3210 DATA 9 , 34 , 130 , 148 , 237  WE
, 91
3220 DATA 128 , 148 , 195 , 20 , 15 >YF
0 , 209
3230 DATA 237 , 91 , 128 , 148 , 42  YN
, 130
3240 DATA 148 , 205 , 192 , 187 , 4 >YH
2 , 114
3250 DATA 148 , 205 , 254 , 150 , 2 >ZZ
05 , 189
3260 DATA 152 , 205 , 88 , 155 , 42 >YT
, 128
3270 DATA 148 , 1 , 8 , 0 , 9 , 34  >RD

3280 DATA 128 , 148 , 42 , 130 , 14 >XT
8 , 1
3290 DATA 4 , 0 , 237 , 66          >NQ
3300 DATA 34 , 130 , 148 , 237 , 91 >YP
, 128
3310 DATA 148 , 195 , 199 , 150 , 2 >AC
09 , 237
3320 DATA 91 , 128 , 148 , 42 , 130 >YU
, 148
3330 DATA 205 , 192 , 187 , 42 , 11 >ZB
4 , 148
3340 DATA 205 , 254 , 150 , 205 , 1 >ZU
89 , 152
3350 DATA 205 , 88 , 155 , 42 , 128 >YC
, 148
3360 DATA 1 , 8 , 0 , 237 , 66 , 34 >TY

3370 DATA 128 , 148 , 42 , 130 , 14 >XT
8 , 1
3380 DATA 4 , 0 , 237 , 66 , 34 , 1 >UQ
30
```

```
3390 DATA 148 , 2[illegible] , 91 , 12[illegible] , 14  ZA
8 , 195
3400 DATA 108 , 150 , 33 , 162 , 14  YA
8 , 205
3410 DATA 170 , 188 , 201 , 33 , 17 >YF
2 , 148
3420 DATA 205 , 170 , 188 , 201 , 2 >YC
37 , 91
3430 DATA 128 , 148 , 42 , 130 , 14 >YG
8 , 205
3440 DATA 192 , 187 , 209 , 42 , 11 >ZH
4 , 148
3450 DATA 205 , 25 , 189 , 205 , 25  ZE
4 , 150
3460 DATA [illegible] 33 , 132 , 148 , 126  RC
3470 DATA 254 , 1 , 202 , 224 , 155 >XZ
, 52
3480 DATA 42 , 130 , 148 , 1 , 8 ,  TD
0
3490 DATA 237 , 66 , 34 , 130 , 148 >XL
, 42
3500 DATA 128 , 148 , 17 , 9 , 0 ,  >UT
25
3510 DATA 17 , 32 , 0 , 6 , 0 , 237 >TB

3520 DATA 82 , 56 , 3 , 4 , 24 , 24 >UC
9
3530 DATA 33 , 0 , 0 , 17 , 32 , 0  RL

3540 DATA 25 , 16 , 253 , 229 , 205 >YH
, 189
3550 DATA 152 , 205 , 95 , 155 , 20 >YQ
9 , 33
3560 DATA 62 , 1 , 205 , 192 , 187  >WH
, 62
3570 DATA 128 , 205 , 252 , 187 , 2 >ZC
05 , 127
3580 DATA 154 , 58 , 161 , 148 , 25 >ZU
4 , 127
3590 DATA 218 , 204 , 155 , 195 , 2  ZF
14 , 155
3600 DATA 237 , 91 , 128 , 148 , 42 >YF
, 130
3610 DATA 148 , 195 , 199 , 150 , 2 >ZP
37 , 91
3620 DATA 128 , 148 , 42 , 130 , 14 >ZH
8 , 195
3630 DATA  108 , 150 , 33 , 159  >RZ
3640 DATA 148 , 52 , 33 , 189 , 148 >YJ
, 126
3650 DATA 254 , 56 , 32 , 2 , 54 ,  >UH
48
3660 DATA 52 , 33 , 140 , 148 , 52  >WU
, 33
3670 DATA 40 , 0 , 34 , 134 , 148 , >VR
34
3680 DATA 136 , 148 , 237 , 91 , 12 >ZQ
4 , 148
3690 DATA 42 , 126 , 148 , 2[illegible] , 1[illegible]  ZN
2 , 187
3700 DATA 33 , 24 , [illegible] , 34 , 17[illegible]  [illegible]J
148
3710 DATA 42 , 116 , 148 , 205 , 25  ZA
4 , 150
3720 DATA 62 , 0 , 205 , 14 , 188 ,  VR
17
3730 DATA 176 , 0 , 3[illegible] , 20[illegible] , [illegible] ,  VW
205
3740 DATA 192 , 187 , 33 , 181 , 14  ZD
8 , 126
3750 DATA 254 , 255 , 40 , 8 , 229  XL
, 205
3760 DATA 252 , 187 , 225 , 35 , 24 >YU
, 243
3770 DATA 205 , 3 , 187 , 205 , 6 ,  WH
187
3780 DATA 62 , 0 , 205 , 14 , 188 ,  WN
237
3790 DATA 91 , 124 , 148 , 33 , 140 >YC
, 148
3800 DATA 126 , 254 , 1 , 40  FX
3810 DATA 20 , 254 , 2 , 40 , 21 ,  VB
254
3820 DATA 3 , 40 , 22 , 254 , 4 , 4  TR
0
3830 DATA 23 , 254 , 5 , 40 , 24 ,  VN
254
3840 DATA 6 , 40 , 25 , 1 , 159 , 1  UY
56
3850 DATA 24 , 27 , 1 , 181 , 156 , >VV
24
3860 DATA 22 , 1 , 215 , 156 , 24 ,  VN
17
3870 DATA 1 , 245 , 156 , 24 , 12 , >UX
1
3880 DATA 31 , 157 , 24 , 7 , 33 ,  >VQ
140
3890 DATA 148 , 54 , 1 , 24 , 151 ,  VK
10
3900 DATA 111 , 3 , 10 , 103 , 3 ,  >VM
125
3910 DATA 254 , 0 , 32 , 6 , 124 ,  >VM
254
3920 DATA 0 , 202 , 194 , 148 , 10  WX
, 95
3930 DATA 3 , 10 , 87 , 3 , 197 , 2 >UZ
05
3940 DATA 192 , 187 , 42 , 118 , 14 >ZQ
8 , 205
3950 DATA 51 , 151 , 193 , 24 , 220 >WK
, 4
3960 DATA 1 , 140 , 0 , 4 , 1 , 204 >RG
3970 DATA 1 , 220 , 0 , 220  >NC
3980 DATA [illegible] , 220 [illegible] , 124 , 1  1  UW
80
3990 DATA 0 , 44 , [illegible] , 1 [illegible] , 24  GW

4000 DATA 1 , 44 , 1 , 4 , 1 , 224  RM

4010 DATA 0 , 4 , 1 , 124 , 1 , 225  RB

4020 DATA 0 , 140 , 0 , 22[illegible] , [illegible] , 2  UZ
04
4030 DATA 1 , 180 , 0 , 22[illegible] , [illegible] , 1  UU
80
4040 DATA [illegible] , 124 , 1 , 24[illegible] , [illegible] , 4  [illegible]
4
4050 DATA 1 , [illegible] , 1 , 24 , 1 , 44  GN

4060 DATA 1 , 20[illegible] , 0 , 18[illegible] , 0 , 2  UC
00
4070 DATA [illegible] , 4 , 1 , 200 , 0 , 84  FV

4080 DATA 1 , 200 , 0 , 164 , 1 , 1  UN
60
4090 DATA 0 , 100 , 0 , 16[illegible] , [illegible] , 2  JK
44
4100 DATA 1 , 0 , [illegible] , 4 , 1 , 150  GK

4110 DATA 0 , 4 , 1 , 240 , 0 , 4  QE
4120 DATA 1 , 64 , 1 , 4 , 1 , 144  RY

4130 DATA 1 , 4 , 1 , 224 , 1 , 180  TD

4140 DATA 0 , 120 , 0 , 180  >NV
4150 DATA 0 , 200 , 0 , 180 , 0 , 2 >TX
4
4160 DATA 1 , 180 , 0 , 104 , 1 , 1  UG
80
4170 DATA 0 , 184 , 1 , 0 , 0 , 180 >RG

4180 DATA 0 , 80 , 0 , 180 , 0 , 12  TM
0
4190 DATA 0 , 180 , 0 , 200 , 0 , 1  UN
80
4200 DATA 0 , 240 , 0 , 180 , 0 , 2  TX
4
4210 DATA 1 , 180 , 0 , 64 , 1 , 18 >TM
0
4220 DATA 0 , 104 , 1 , 180 , 0 , 1 >UL
44
4230 DATA 1 , 180 , 0 , 224 , 1 , 1 >UR
80
4240 DATA 0 , 8 , 2 , 0 , 0 , 0  NE
4250 ' ************************** >YD
****
4260  *   definition des sprites  >YE
  *
4270  ************************** >YF
****
```

```
4280 '                                  >YG
4290  Sprite 1:mur des cotes            >YH
4300 '                                  >XK
4310 DATA 2 , 20 , 5 , 65 , 195 , 1 >UY
95
4320 DATA 195 , 130 , 54 , 22 , 60  >XP
, 203
4330 DATA 203 , 54 , 22 , 60 , 203  >XM
, 203
4340 DATA 54 , 22 , 60 , 203 , 203  >WM
, 54
4350 DATA 22 , 60 , 203 , 203 , 54  >WD
, 22
4360 DATA 60 , 203 , 203 , 54 , 22  >WC
, 60
4370 DATA 203 , 203 , 54 , 22 , 60  >XK
, 203
4380 DATA 203 , 54 , 22 , 60 , 203  >XT
, 203
4390 DATA 54 , 22 , 60 , 203 , 203  >WT
, 54
4400 DATA 22 , 60 , 203 , 203 , 54  >WZ
, 22
4410 DATA 60 , 203 , 203 , 54 , 22  >WY
, 60
4420 DATA 203 , 203 , 54 , 22 , 60  >XF
, 203
4430 DATA 203 , 54 , 22 , 60 , 203  >XN
, 203
4440 DATA 54 , 22 , 60 , 203 , 203  >WN
, 54
4450 DATA 22 , 60 , 203 , 203 , 54  >WE
, 22
4460 DATA 60 , 203 , 203 , 51 , 51  >WC
, 51
4470 DATA 51 , 34 , 17 , 51 , 51 ,  >UD
51
4480                                    >YJ
4490  sprite 2:plafond                 >YK
4500                                    >YB
4510 DATA 0 , 0 , 0 , 20 , 10 , 0   >QY

4520 DATA 207 , 207 , 207 , 207 , 2 >ZR
07 , 207
4530 DATA 207 , 207 , 0 , 1 , 60 ,  >UH
60
4540 DATA 7 , 237 , 1 , 60 , 60 , 2 >UJ
22
4550 DATA 138 , 35 , 60 , 60 , 7 ,  >VR
237
4560 DATA 41 , 60 , 60 , 222 , 138  >WX
, 35
4570 DATA 60 , 60 , 7 , 7 , 41 , 60 >TN

4580 DATA 60 , 222 , 143 , 35 , 60  >WM
, 60
4590 DATA 7 , 7 , 41 , 60 , 60 , 22 >UG
2
4600 DATA 143 , 35 , 60 , 60 , 7 ,  >TJ
7
4610 DATA 41 , 60 , 60 , 222 , 143  >WN
, 35
4620 DATA 60 , 60 , 7 , 7 , 41 , 60 >TJ

4630 DATA 60 , 222 , 143 , 35 , 60  >WH
, 60
4640 DATA 7 , 7 , 41 , 60 , 60 , 22 >UC
2
4650 DATA 143 , 35 , 60 , 60 , 7 ,  >TP
7
4660 DATA 41 , 60 , 60 , 222 , 143  >WU
, 35
4670 DATA 60 , 60 , 7 , 7 , 41 , 60 >TP

4680 DATA 60 , 222 , 143 , 35       >QK

4690 DATA 60 , 60 , 7 , 7 , 41 , 60 >TR

4700 DATA 60 , 222 , 143 , 35 , 60  >WF
, 60
4710 DATA 7 , 7 , 41 , 60 , 60 , 22 >UA
2
4720 DATA 143 , 35 , 60 , 60 , 7 ,  >TM
7
4730 DATA 41 , 60 , 60 , 222 , 143  >WR
, 35
4740 DATA 60 , 60 , 7 , 7 , 41 , 60 >TM

4750 DATA 60 , 222 , 143 , 35 , 60  >WL
, 60
4760 DATA 7 , 7 , 41 , 60 , 60 , 22 >UF
2
4770 DATA 143 , 35 , 60 , 60 , 7 ,  >TT
7
4780 DATA 41 , 60 , 60 , 222 , 143  >WX
, 35
4790 DATA 60 , 60 , 7 , 7 , 41 , 60 >TT

4800 DATA 60 , 222 , 143 , 35 , 60  >WG
, 60
4810 DATA 7 , 7 , 41 , 60 , 60 , 22 >UB
2
4820 DATA 143 , 51 , 51 , 51 , 51 , >VA
51
4830 DATA 51 , 51 , 51 , 51 , 0 , 1 >TP
7
4840 DATA 51 , 51 , 51 , 51 , 51 ,  >UB
51
4850 DATA  51 , 34 , 0 , 0          >MJ
4860 '                                  >ZA
4870 'Sprite 3:raquette                 >ZB
4880                                    >ZC
4890 DATA  7 , 9 , 0 , 51 , 51      >PN
4900 DATA 35 , 3 , 51 , 51 , 34 , 0 >TA
4910 DATA 65 , 195 , 195 , 3 , 161  >WN
, 67
4920 DATA 195 , 195 , 0 , 67 , 240  >XN
, 240
4930 DATA 240 , 82 , 240 , 240 , 22 >XN
5 , 2
4940 DATA 82 , 161 , 3 , 161 , 3 ,  >VM
161
4950 DATA 3 , 240 , 2 , 67 , 240 ,  >VV
240
4960 DATA 240 , 82 , 240 , 240 , 22 >XR
5 , 2
4970 DATA 65 , 195 , 195 , 3 , 161  >WV
, 67
4980 DATA 195 , 195 , 0 , 0 , 51 ,  >UE
51
4990 DATA 35 , 3 , 51 , 51 , 34 , 0 >TK

5000                                    >XH
5010  sprite 4:obstacle                 >XJ
5020                                    >XK
5030 DATA 0 , 16 , 5 , 0 , 243 , 24 >TX
3
5040 DATA 243 , 0 , 81 , 243 , 243  >XC
, 243
5050 DATA 162 , 81 , 243 , 243 , 24 >ZA
3 , 162
5060 DATA 243 , 51 , 51 , 51 , 243  >XA
, 243
5070 DATA 115 , 243 , 179 , 243 , 2 >ZX
43 , 115
5080 DATA 51 , 179 , 243 , 243 , 11 >YR
5 , 51
5090 DATA 179 , 243 , 243 , 115 , 5 >ZK
1 , 179
5100 DATA 243 , 243 , 115 , 51 , 17 >YD
9 , 243
5110 DATA 243 , 115 , 51 , 179 , 24 >YG
3 , 243
5120 DATA 115 , 51 , 179 , 243 , 24 >YH
3 , 115
5130 DATA 243 , 179 , 243 , 243 , 5 >YF
1 , 51
5140 DATA 51 , 243 , 81 , 243 , 243 >YR
 , 243
5150 DATA 162 , 81 , 243 , 243 , 24 >ZB
3 , 162
5160 DATA 0 , 243 , 243 , 243 , 0 , >WP
 255
5170 '                                  >YF
5180  sprite 5:balle                   >YG
5190 '                                  >YH
5200 DATA 82 , 4 , 2 , 81 , 162 , 2 >UL
42
5210 DATA 241 , 242 , 241 , 81 , 16 >XB
2 , 0
5220 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0     >NT
```

ARKANOID II

(Revenge of Doh)

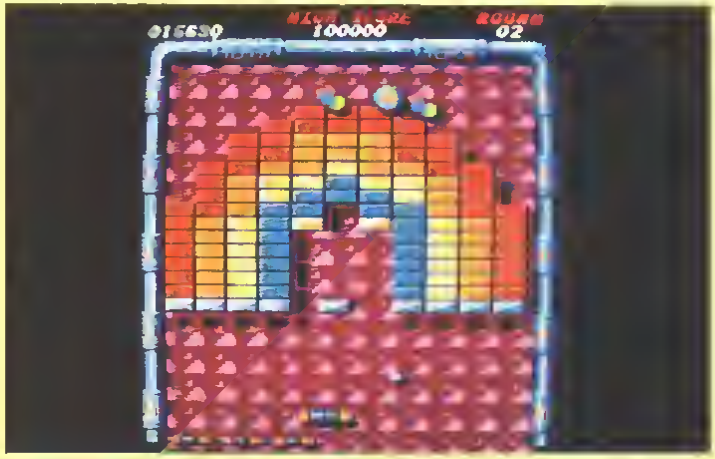
Arcade

Arkanoid revient, l'unique, le seul, l'inoubliable (malgré ses bugs) casse-briques, nous préparait sa deuxieme partie. Le scénario vous entraîne à bord du Vaus II qui ressemble à s'y meprendre au Vaus I. Figurez-vous qu'à la fin d'Arkanoid, le vilain Doh etait plutôt mal en point. Mais tel le Phœnix renaissant de ses cendres, voici à nouveau l'entite Doh qui utilise un gigantesque vaisseau spatial, le Zarg afin de conquérir votre univers et surtout de se venger de l'affront subi.

Ah, qu'il est beau l'Arkanoid nouveau ! On retrouve avec une joie non dissimulée l'écran en hauteur si familier à nos yeux rougis par le temps et le balayage vidéo. On empoigne alors son joystick et l'on se remémore les instants joyeux ou d'une main légère et sûre l'on guidait la baballe énergétique au travers des 32 tableaux colorés. Pour Arkanoid II, le luxe est de rigueur : même si cela ne touche que des détails. Le pourtour de l'ecran est plus fouillé. Les fonds de décor sont égaux à eux-mêmes, le Vaus est également plus compact que le premier modele. On jette un coup d'œil vers le haut de l'écran et là s'agitent toujours de petits aliens sympathiques et tourbillonnants. Une petite différence tout de même, certaines espéces se reproduisent au fur et à mesure du jeu et les rejetons bien que petits n'en sont pas moins aussi dangereux que leurs parents.

Mis à part ces quelques remarques, la véritable différence vient des "gélules" qui pleuvent parfois sur le Vaus. Un laser est fourni gratuitement à tous les joueurs qui capturent la gelule "L". Vitesse de la balle ralentie, "collage" sur la raquette (le Vaus bien sûr !), vie supplementaire, accroissement de taille du Vaus. Toutes ces caractéristiques étaient dejà présentes dans le premier volet d'Arkanoid. Il y a egalement quelques adaptations : vous pouvez toujours obtenir des balles multiples mais cette fois-ci, elles sont 5 à se partager l'écran ! L'option "3 balles" possede une fonction supplémentaire : la régénération, c'est-à-dire que si 1 ou 2 balles sortent de l'écran, elles sont automatiquement remises en jeu. Bien évidemment, si vous laissez passer les 3, vous perdez une vie. Enfin une dernière "adaptation" : la lettre "B" ouvre les portes d'accés aux tableaux suivants. J'ai bien dit "les portes", en effet, il y a 2 sorties possibles qui mènent à deux tableaux différents. Passons maintenant aux fonctions qui n'existent pas dans la précédente version : la création d'un "fantôme" du Vaus qui le suit comme son ombre. Ceci afin de détourner plus facilement la balle.

Dans le même style, on trouve le dédoublement : deux raquettes côte à côte se disputant l'honneur de renvoyer la sphère. La seule option contre Vaus est la réduction de taille de la raquette. La derniere capsule immaculée, est la pochette-surprise : elle peut contenir aussi bien un laser à tir continu qu'une balle rouge qui detruit absolument tout sur son passage (même les briques indestructibles !). Citons quelques briques speciales : celles qui disparaissent pendant quelques instants pour mieux réapparaître au moment le plus inopportun. Admirons avec ravissement les briques-raquettes qui se mettent en marche dès qu'elles sont touchées : c'est quelque fois très enervant mais le plus souvent très pratique pour anéantir plus rapidement ces satanés murs.



Notre avis :

Arkanoid II possède quelques "plus" par rapport à son aîné. Les graphismes sont très fouillés (dégradés multicolores, Vaus décoré). Musique et animation sont, à mon avis, moins bonnes que sur la première partie. En effet, la balle et la raquette sont plus lentes et le déplacement du Vaus est légèrement saccadé.

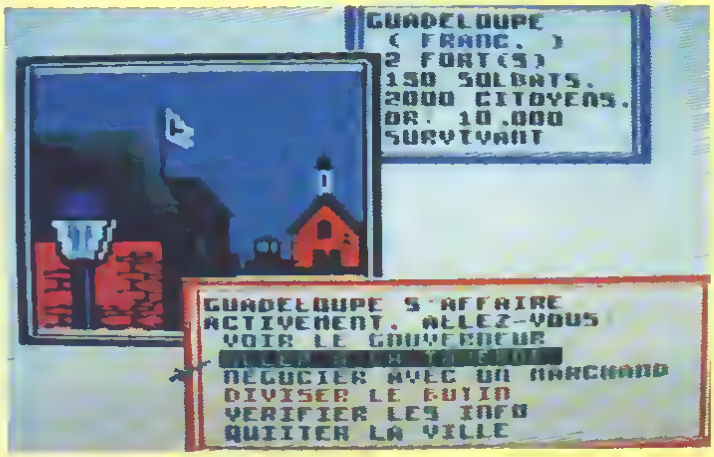
Mais ne chipotons pas, ce casse-briques est très agréable à jouer et devrait permettre aux fanatiques de se défouler à loisir.

P - S : Il y a également une pause (elle n'est pas indiquée dans la notice), il s'agit de la touche ENTER pour stopper le jeu et SHIFT pour le débloquer.

PIRATES

Aventure

- Navi'e à t'ibo'd ! Navi'e à t'ibo'd !
- Combien de fois t'ai-je dit de ne pas imiter les pirates d'Astérix ? Quel type de navire ?
- Un galion espagnol, cap'tain !
- Alors, on passe au large, ils sont bien mieux armés et plus nombreux que nous. En deux ans de navigation dans la mer des Caraïbes, j'ai appris à être prudent. Il n'y a de bon pirate que de pirate vivant !



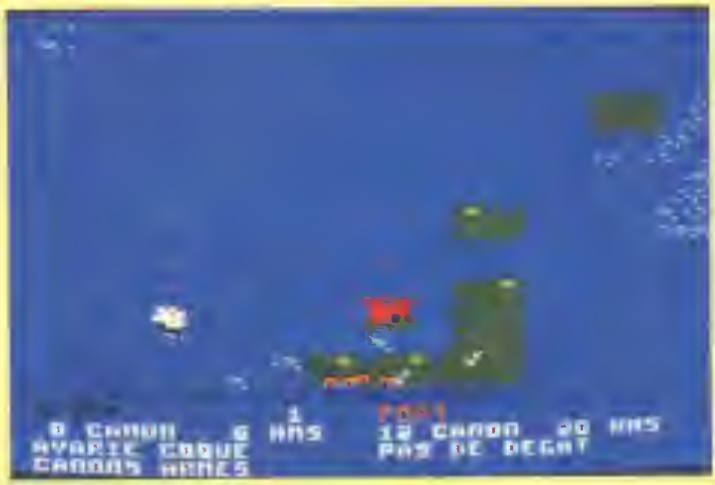
Et avec la cargaison que je transporte... Nous avons réussi un beau coup la semaine dernière en arraisonnant un navire marchand espagnol et nos cales sont pleines. Depuis un mois, date de ma rencontre à Port Royale avec le gouverneur, qui m'a appris notre entrée en guerre avec l'Espagne, nous n'avons pas touché terre. Ma "mission" consistait à me rendre à Santiago puis à Petit Goave, tout en détruisant à chaque fois que possible les navires espagnols. Petit à petit, je vais monter une flottille pirate dont la puissance de feu ne sera pas à négliger. Un moyen comme un autre de me faire un nom !

Au début, je recrutais mes hommes d'équipage dans les tavernes ; des gaillards prêts à tout .. mais aussi les premiers à déserter en cas de coup dur ! Maintenant, je suis plus exigeant lors de mes choix. C'est dans une de ces tavernes que j'ai rencontré un vieil ivrogne, tout imprégné de rhum qui, pour 500 pièces d'or, m'a remis une carte au trésor hélas à demi-déchirée que je conserve au fond de ma poche. Je ne desespère pas de retrouver ce petit coin perdu près de Caracas ou est enfouie une véritable fortune grâce à laquelle je pourrai m'acheter les consciences les plus honnêtes..

Je me donne encore 2 ou 3 ans à naviguer ainsi et, si Dieu ou le diable me prêtent vie jusque-là, je me retirerai en partageant mon butin pour une retraite bien méritée !

Notre avis :

Ce jeu de MicroProse était très attendu car annoncé depuis fort longtemps. L'aventure pirate est enfin à votre portée ! Après avoir déplié la carte et lu une partie de l'épais manuel qui accompagne la disquette (pour 6128 seulement, hélas !), on peut partir à l'aventure sur les eaux bleues des Caraïbes. Graphismes et animations n'ont rien d'exceptionnel mais l'intérêt du jeu ne se situe pas sur ces points.
"Pirates" est une reconstitution assez fidèle de ce qui se passait aux 15e et 16e siècles, au large des Amériques. Le jeu peut être abordé (sans jeu de mots) de 2 manières : en vivant sa propre aventure ou en choisissant une période historique particulière.
L'attrait de "Pirates" est que, en partant de rien, le joueur va constituer un équipage, partir en mer et, s'il est adroit au maniement d'armes (combats), qu'il sait naviguer et possède un peu de perspicacité, il pourra au fil du jeu se constituer une fortune et une flotte qui feront de lui un homme .. ou une femme(!) célèbre.
L'aventure peut être sauvegardée en cours de partie et peut ainsi se dérouler sur plusieurs jours. Le manuel qui l'accompagne est en bon français. Par contre la traduction dans notre langue du logiciel laisse un peu à désirer.



I, BALL II

Arcade

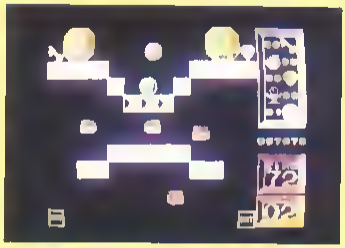
Je ne sais pas ce que les sphères inspirent aux programmeurs mais le fait est que ce volume est souvent utilisé dans les jeux informatiques (Wizball, Mad Balls, Spindizzy...). En tout cas, voici une nouvelle aventure se déroulant au pays des boules. Figurez-vous que les balles sont atteintes par une angoisse existentielle : qui étaient donc leurs ancêtres ? Or, la contrée est plutôt dangereuse : des amiboïdes ont été aperçus il y a peu de temps. Cette race est particulièrement hostile aux baballes.

N'écoutant que votre courage et dans l'intérêt de la Science, vous décidez de partir, seul, à l'assaut des territoires infestés. Vous n'êtes tout de même pas inconscient et vous emportez avec vous le dernier modèle de lanceur de boules de feu.

Grâce à la haute technologie de votre peuple, vous êtes téléporté sur les lieux de vos futurs exploits. En général, le décor se présente sous forme d'un système de plateaux à plusieurs niveaux. Vos caractéristiques anatomiques vous permettent un déplacement par bonds. Mais le hasard des parcours ne facilite pas toujours ce type de manœuvre et les risques de toucher les amiboïdes virevoltants sont importants. Vos tribulations ont pour but d'atteindre le carré marqué EXIT qui se trouve en général à l'opposé de l'endroit où vous avez été téléporté. Mais pour cela, il faut tout d'abord récupérer une clé, seul moyen d'accès à la sortie (quoique au bout d'un certain temps le passage soit dégagé mais alors le compte à rebours est bien entamé).

En effet, l'épreuve se déroule en temps limité et de plus, pour ajouter encore à la difficulté, la perte d'une vie vous ramène au point de départ.

Heureusement, quelques objets peuvent vous permettre de réussir cette difficile mission : on trouve donc des bombes, des joyaux contenant souvent des pouvoirs bénéfiques et des "particules de vie" propres à vous octroyer une vie supplémentaire au cas où vous en collecteriez quatre.



Notre avis :

I, Ball II est dans la lignée de la gamme "Silver" de Firebird. Bien sûr, il n'y a pas de graphismes époustouflants ni de musique tonitruante, mais la (trop ?) grande difficulté du jeu apportera peut-être un peu de piment à ce style de jeu pas très original.
P. - S : Le maniement du joystick est assez déroutant puisque le tir s'effectue en choisissant la direction "bas". Mais on se fait à tout n'est-ce pas ?

MEGA-APOCALYPSE

Arcade

Depuis le temps que vous vouliez un vaisseau spatial. Enfin votre rêve est réalisé ! Devenu explorateur officiel de l'IAR (Institut of Advanced Research) vous possédez un véhicule intersideral. Et vous comptez bien l'utiliser, nom d'un astéroïde ! Tout est calme, (c'est d'ailleurs tout à fait normal puisque le son ne se propage pas dans le vide) donc tout est calme, seules les étoiles défilent devant votre cockpit. A vous l'aventure et les mondes nouveaux à explorer. Soudain, alors que vous dévorez allègrement un gigantesque sandwich au plutonium enrichi, des objets bizarres passent devant vos yeux : cela ressemble à de petits missiles rouges. Votre curiosité vous pousse à vous approcher et sans le vouloir à absorber les objets en question. Votre armement est alors complété par un apport de lasers. Mais attention, une comète se met à tournoyer autour de votre appareil : le moindre contact vous détruirait. Essayez donc de toucher ce corps céleste afin de vous en débarrasser. Ceci fait, votre appareil passe en tir automatique et au loin de petits points jaunes se mettent à grossir et bientôt une mini planète est presque sur vous. C'est le moment de la détruire. Faites vite car sinon elle atteindra sa taille maximale et sera très difficile à faire exploser. Mais vous n'en êtes pas là puisque grâce à votre précision habituelle en pointant le nez de l'appareil sur la planète elle-même, vous la réduisez en poussière. Le tout sur un ciel d'étoiles tourbillonnantes.

Notre avis :

Pourquoi faire beau alors que l'on peut bâcler le travail ? C'est sûrement la pensée qui a traversé l'esprit des "adaptateurs" de ce programme. L'animation est approximative, le graphisme est du style "Spectrum" en moins fouillé. L'action est plutôt répétitive. A conseiller seulement si vous n'avez pas autre chose à vous mettre sous la dent.

VOUS AVEZ DIT

ASTUCES

De part votre courrier, nous constatons que cette rubrique vous intéresse fortement ; mais n'oubliez pas qu'elle ne vit que par vous et que, par conséquent, nous attendons la participation de chacun ! Un dernier détail : toute utilisation de bidouille dans l'espoir de figurer au Coin des As sera sévèrement "punie"...

SAI COMBAT
(Eric POSTEL)

Vous voulez doubler vos vies dans le jeu Sai Combat ? Rien de plus simple, car il suffit tout simplement de presser la touche "RETURN".

GOONIES
(Sylvain DESBONNE et Sébastien BOURRY)

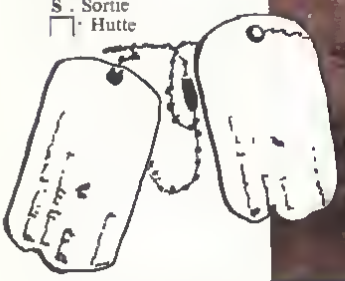
Voici un petit programme à rentrer dans votre ordinateur avant de lancer Goonies si vous désirez avoir de nombreuses vies :

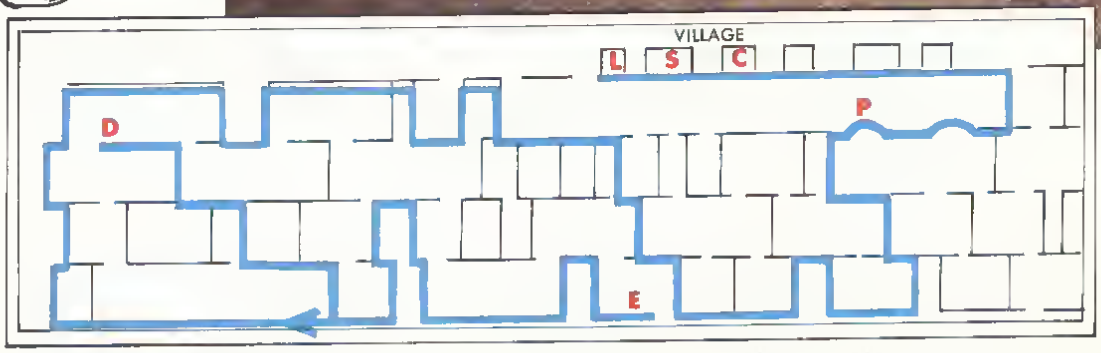
```
10 MODE 1 : OPENOUT "d" :
MEMORY &3FF :CLOSEOUT
20 LOAD "GOONIES BIN"
```

PLATOON

Plan de la 1ère section

D : Départ
E : Explosifs
P : Pont
L : Lampe
C : Carte
S : Sortie
▢ : Hutte



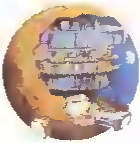


Dans cette première partie de "Platoon", vous devez commencer par aller chercher les explosifs puis revenir sur vos pas pour ensuite vous rendre au village

```
25 INPUT "NUMERO DE TABLEAU
INITIAL (1 à 8)";T :IF T>8 THEN 25
30 INPUT "NOMBRE DE VIES (1 à
255)";V: IF V>255 THEN 30
40 POKE 18015, V: POKE 17982, T:
CALL &4600
```

FREDDY HARDEST
(Ludovic BIDEAU)

Voici enfin le moyen de rejoindre Freddy Hardest dans la seconde partie du jeu avec la livraison du bon code : 897 653
Seulement, il faut savoir à quoi on s'engage ! En effet, cette partie est beaucoup plus difficile que la première ! Aussi, Ludovic donne ce conseil énigmatique : "Tapez sur les touches des ordinateurs aux écrans verts et ... vous verrez !"



PREDATOR

Arcade

"Commandant Alan Shaefer, votre mission est de récupérer un hélicoptère rempli de 3 membres du cabinet présidentiel, qui s'est écrasé dans la jungle sud-américaine. Cette mission est top-secret. Si vous ou l'un des membres de votre équipe était capturé, nous nierions avoir fait appel à vos services. Cette bande s'autodétruira dans 5,23 secondes" Alan Shaefer écrasa d'une main le magnétophone et saisit son cigare de l'autre.
"Ouais ! Je me demande ce que faisaient ces fonctionnaires dans ce coin perdu ! De toute façon, je suis bien payé pour ce travail, ce n'est pas la peine de me poser des questions".
Il aurait peut-être dû s'en poser des questions le commandant Shaefer ! En effet, il ne savait pas ce qui l'attendait.
Toute son équipe était là : Mac, Ramirez, Blain, Billy, Hawlers et Dillon. L'hélicoptère était maintenant en vol stationnaire. Tous les hommes bondirent sur le sol et se mirent à courir en direction de la forêt. Shaefer fut le dernier à s'élancer, arme au poing. Dès le début, il est confronté au tir nourri d'une mitrailleuse manée par un guerrillero (j'oubliais que la jungle est remplie de soldats totalement antiaméricains). La progression s'annonce difficile d'autant qu'il y a également des pièges.

Des hommes sont cachés dans des trappes et sortent un bref instant afin de tirer sur d'éventuels assaillants. Et l'assaillant pour l'instant c'est Shaefer. Celui-ci continuait d'ailleurs sa progression à coup de mitrailleuse et de grenades. Mais bientôt, il s'arrêta devant le corps étendu de l'un de ses compagnons. Des vautours s'approchaient, Shaefer essaya de les chasser mais il perdit des plumes dans la bataille et son énergie s'affaiblit. Il décida de continuer cette mission bien étrange. L'hélicoptère crashé s'était abîmé dans les arbres. Aucun corps à l'intérieur. En revanche, à l'extérieur, il y a 3 cadavres dépecés. Alan Shaefer se sentait de plus observé par quelqu'un ou plutôt quelque chose. Plus loin, il trouva de nouveau un de ses compagnons mort, son arme à côté de lui. Comme il n'avait plus de munitions, il s'empara de celles que son défunt coéquipier possédait encore. Peut-être que cela lui permettrait d'aller plus loin et de trouver la source de ces bruits et celle de son malaise.

Notre avis :

Predator reprend la trame du film dont il tire son nom. On retrouve donc le commando avec Arnie à sa tête. Dommage que le scrolling et l'animation soient si lents (on dirait presque que l'action est toujours "filmée" au ralenti). De plus, le jeu est assez difficile : les munitions partent très vite et il faut souvent "fouiller" les cadavres pour trouver des balles ou échanger des armes. La vision de l'Alien du terrain de jeu en fausses couleurs est bien rendue : cela ajoute un peu de piment au déroulement de l'action.

SIDE ARMS

Arcade

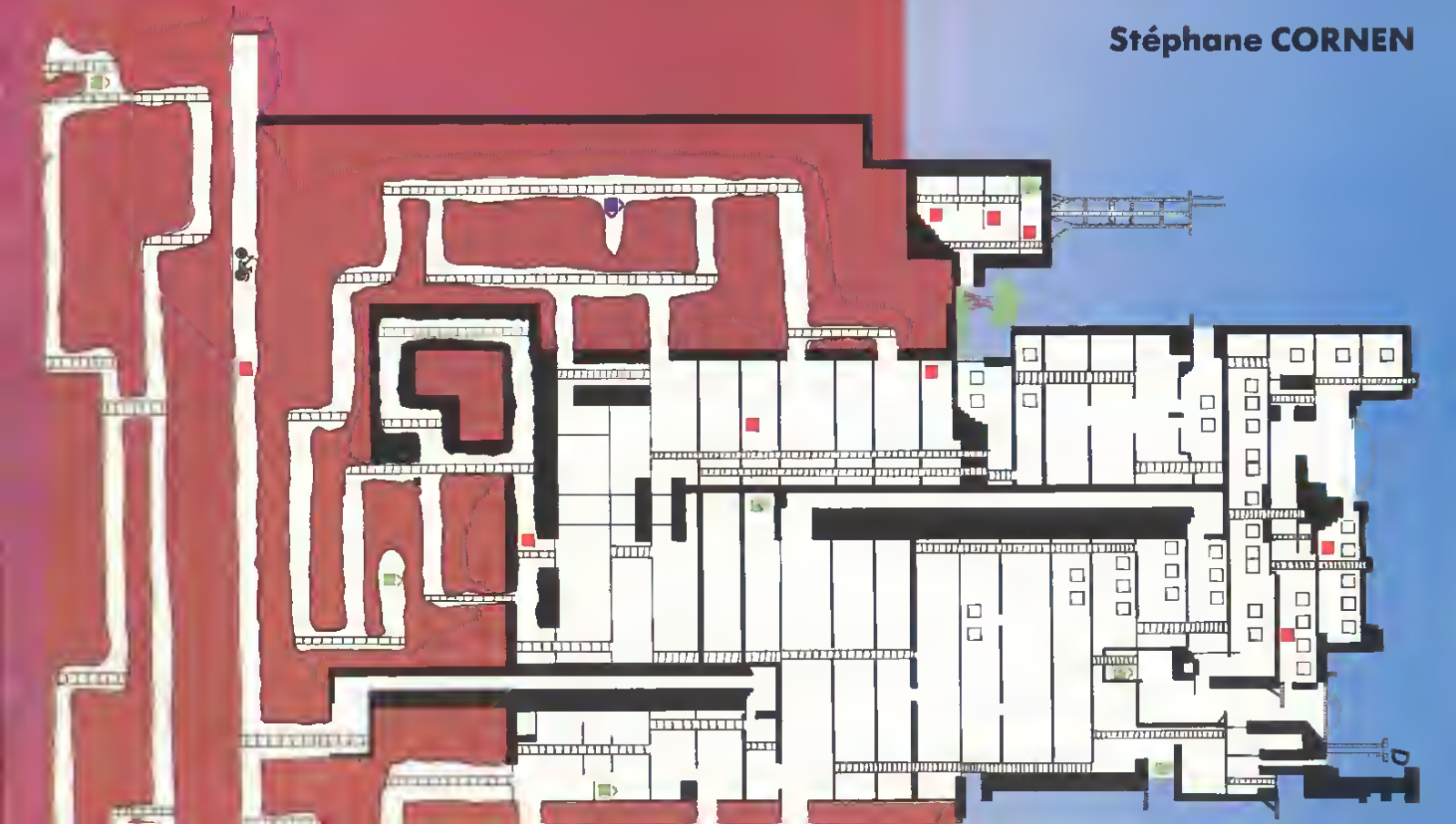
Petite devinette : qu'est-ce qui est visqueux, affreux et qui tient à dominer la terre ? Réponse : un extraterrestre. Autre devinette : qu'est-ce qui est beau, musclé et qui passe son temps à combattre le susnommé ? Réponse : c'est le héros (toutes celles qui ont répondu "Olivier" peuvent m'envoyer leurs coordonnées !).
Dernière devinette : qui porte des talons aiguilles, se peint les ongles et les lèvres en rose et dont les mensurations sont 95-60-90 ? Réponse : c'est Kartine.
Mis à part la dernière question, les deux premières devinettes devoilent la trame du scénario bergmanien de Side Arms. Figurez-vous que les Bozons ont décidé d'envahir la terre et de détruire ses occupants actuels (cela ne fait que la 1021ème fois !).
Vous avez, bien entendu, accepté de défendre la planète à condition que l'on vous donne l'équipement le plus perfectionné qui existe. Ainsi, on vous a remis un scaphandre qui vous permet de voler et de projeter des rayons mortels. Mais là n'est pas la principale caractéristique de ce matériel. En effet, lorsque vous détruisez un ennemi, il est possible de récupérer son énergie symbolisée par de petits pictogrammes. Certains vous donnent des armes différentes : des boules d'énergie, des esclaves, d'autres disposent des protections tournoyantes autour de vous. Les "POW" augmentent la cadence de tir (jusqu'à 3 fois la vitesse normale) alors que les "WO" vous font perdre les caractéristiques chèrement acquises. Même au premier niveau, les Aliens vous attaquent de tous les côtés (ils n'ont aucun sens de l'honneur). Sinon, ils arrivent par vagues successives et meurtrières. L'idéal est de posséder à ce moment, l'éclateur de particules, qui est capable de détruire cinq adversaires simultanément. A la fin de chaque couloir (puisque le jeu se déroule dans des galeries souterraines) on découvre un monstre gigantesque : comme il est un peu plus coriace que les autres, il faudra plusieurs coups au but avant de l'éliminer. Mais lorsque cela sera fait, il vous laissera en cadeau 4 nouvelles caractéristiques au choix. Au choix ou presque c'est le nombre de tirs sur les "pastilles" qui détermine l'option choisie. En bas de l'écran on trouve la liste des caractéristiques. Au fur et à mesure de la progression dans le jeu et grâce à l'accumulation des points, vous pourrez choisir différentes combinaisons d'attaque.

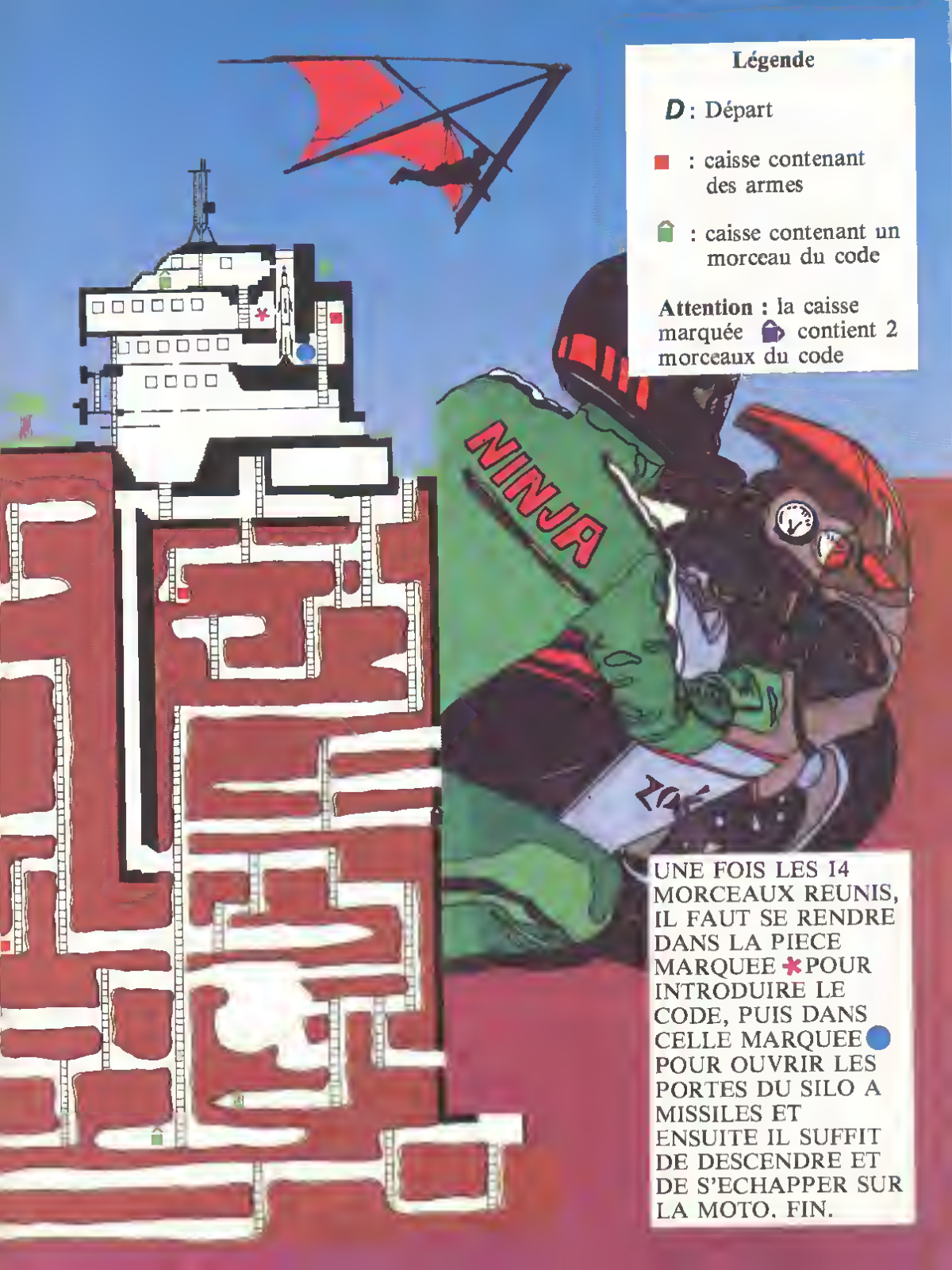
Notre avis :

Side Arms, bien que moyen au niveau décors et graphismes, nous a un peu déçu. En effet, l'animation est parfois lente et hésitante, ce qui occasionne parfois des game over injustes. De plus, où est l'option deux joueurs présente dans le jeu d'arcade ? Il est sans doute préférable de ne pas ajouter ce deuxième joueur en simultané : cela risquerait de ralentir encore le jeu. Dommage, Go ! nous avait habitués à mieux réalisé.

SABOTEUR II

Stéphane CORNEN




Légende
D : Départ
: caisse contenant des armes
: caisse contenant un morceau du code
Attention : la caisse marquée contient 2 morceaux du code
NINJA
UNE FOIS LES 14 MORCEAUX REUNIS, IL FAUT SE RENDRE DANS LA PIECE MARQUEE * POUR INTRODUIRE LE CODE, PUIS DANS CELLE MARQUEE ● POUR OUVRIR LES PORTES DU SILO A MISSILES ET ENSUITE IL SUFFIT DE DESCENDRE ET DE S'ECHAPPER SUR LA MOTO. FIN.

SAC A DOS

Un sac à dos est censé pouvoir contenir beaucoup de choses ; cette affirmation se trouve vérifiée ici car la disquette présentée (dans un véritable sac à dos !) propose à l'enfant 5 programmes. Il s'agit tout d'abord de parvenir à relier un point à un autre au travers d'un labyrinthe ; le premier écran est très simple et, au fur et à mesure de la progression, on découvre un labyrinthe avec plusieurs points de départs pour un même point d'arrivée. (A noter que le départ et l'arrivée sont représentés par des animaux ou des objets). Ensuite, l'enfant se trouve confronté à un problème d'association d'objets ou autres ; par exemple, le xylophone devra être associé à la note de musique ou le bois a la scie. Cet exercice tres enrichissant pour l'enfant est simple d'utilisation : il suffit de deplacer et de cliquer une croix sur le bon objet. Quant à l'ABC des petits, il permet une première reconnaissance des lettres et une association entre un mot et ce qu'il représente. Il montre également la différence entre majuscules et minuscules. Pour l'avant-dernier exercice, tout le monde est concerné (Eh oui, même les parents !). En effet, il s'agit d'un photo-memory à l'écran : 6 dessins s'affichent à l'ecran pendant quelques secondes (plus ou moins longuement suivant l'âge) puis il faut remettre à sa place chaque objet ce qui n'est pas toujours évident...

Pour terminer en beauté, il faut "chercher l'erreur" dans une série de 4 objets et barrer l'intrus avant que le temps imparti soit écoulé (bon pour la réaction rapide).

●

Nous vous conseillons vivement ce sac à dos qui, à partir de dessins simples mais représentatifs, permet à l'enfant de développer son sens de l'observation, de l'association, de la reconnaissance ainsi que celui de la rapidité de réflexion et d'action.

LES VOLEURS DE TEMPS

LES 4 SAISONS

LES VOLEURS DE TEMPS

Quoi de plus agréable que d'apprendre en s'amusant ? C'est tout a fait possible avec ce logiciel qui raconte l'histoire d'Abracadabra, "le petit magicien tout de bleu vêtu", qui est le gardien des éléments du temps. Malheureusement, six d'entre eux lui sont volés et il ne dispose que d'une nuit pour les récupérer dans les maisons des voleurs.

C'est ainsi qu'Abracadabra rendra visite à l'araignée, au robot, à la sorcière ou au hibou dans l'espoir de retrouver la pluie, le vent, le grand soleil ou la neige ! Mais il y a tellement de choses dans chaque maison qu'il sera parfois difficile de repérer l'élément cherché. Seulement quelle joie de pouvoir assister à "l'éclosion", à l'écran, de chaque saison une fois que tous les éléments du temps ont retrouvé leur place.

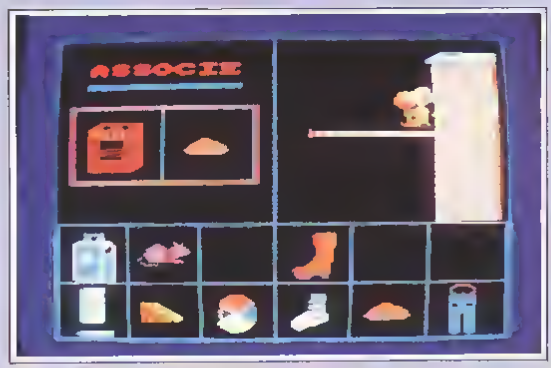
●

Il faut reconnaître que ce logiciel a une approche très originale de l'étude des 4 saisons avec un graphisme très coloré. De plus, 3 niveaux de difficulté existent, ce qui permet au petit comme au grand de la maternelle de trouver un intérêt à cet éducatif. A voir !

LES 4 SAISONS

Contrairement à ce que nous pourrions croire, ce logiciel ne traite pas des 4 saisons qui rythment notre vie mais présente 4 séquences de jeu distinctes permettant de développer chez l'enfant essentiellement sa mémoire visuelle.
Ainsi, avec le cirque, il s'agit de découvrir les personnages qui le composent et de les colorier grâce à une palette de couleurs présente à droite de l'écran. Pour le sac magique, l'exercice est un peu plus difficile car il s'agit de reconnaître un objet dans le sac fermé !

De 3 à 6 ans



SAC A DOS

Ensuite, il faudra associer un chiffre à un ensemble d'objets se ressemblant. Pour la troisième séquence, la difficulté est encore plus grande car il s'agit de constituer un portrait-robot, ce qui nécessite de la part de l'enfant une tres bonne faculté d'observation. Enfin, pour terminer, il s'agit d'une activité de puzzle dans laquelle il faut reconstituer le branchage d'un arbre (activité plus ou moins difficile suivant la saison).

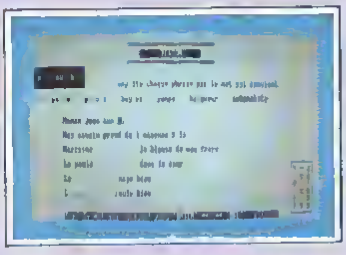
●

Cet éducatif est intéressant par les activités qu'il propose ; par contre, les dessins risquent d'apparaître comme un peu trop simples aux enfants.

J'APPRENDS A OBSERVER

Primaire + élémentaire

Aujourd'hui c'est décidé ! Je me fais tout petit et je vis toute une journée en compagnie de mon ours préféré : l'ours Percevoir. Bien entendu, le matin commence avec une activité très importante : s'habiller !
La chambre étant divisée en 9 cases, je dois retrouver pour Percevoir, son pantalon, sa chemise, se botte, son ours, son nœud papillon . (Pfout ! Quel désordre !). Mais ce n'est pas tout car vient ensuite la séance du petit déjeuner où il faut prendre tasse, cuillère, pomme ou croissant tout en sachant si Percevoir veut la petite taille, la moyenne ou la grande. Tout ceci étant fait, il ne reste plus qu'à faire le cartable avant de trouver le chemin de l'école.



FRANÇAIS-SONS

Ensuite, il n'est plus question de rigoler ! Avec Percevoir, je dois faire une relation entre un chiffre et sa représentation graphique par un nombre équivalent d'objets. L'écran est toujours divisé suivant le même principe en 9 cases. L'exercice suivant complique fortement les choses : Percevoir donne une addition et je dois sélectionner graphiquement le résultat. Enfin, avant une petite scène récréative, il me faut reconstituer une suite logique de dessins (facile quand on a compris le système !).

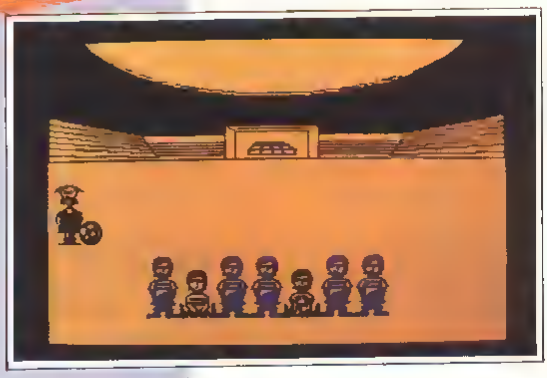
L'intermède récréatif quant à lui consiste à donner à manger la bonne "gourmandise" au bon animal : le vermisseau au corbeau, le fromage à la souris, le miel à l'ourson.

Ouf ! La séquence à l'école est terminée ; vive la récréation où tous les animaux racontent une drôle d'histoire. Chaque histoire est représentée à l'écran par 3 phases ; seulement, elles ne sont pas dans l'ordre. Il va donc falloir que je comprenne ce qui est arrivé au lapin ou au renard, par exemple, pour reconstituer les événements de manière chronologique. Toutes ces histoires finissent par bien remplir ma journée et c'est avec grand plaisir que le soir venu je fais comme mon ami Percevoir : je vais me coucher dans mon grand lit avec sa couette si mœlleuse...

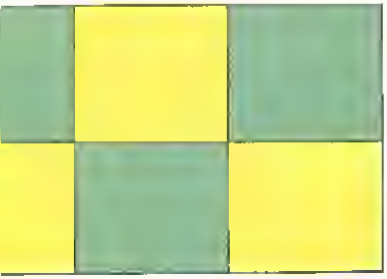
●

Nous devons ce logiciel, comme de nombreux autres déjà, à Andréa Tanguy qui a compris comment on peut utiliser un micro-ordinateur pour intéresser un enfant tout en l'éveillant. C'est donc au travers d'activités que l'enfant réalise tous les jours, qu'il peut développer ses facultés d'observation, de grandeur (petit, moyen ou grand), de positionnement dans l'espace (à droite, à gauche, au-dessus, en dessous...) de calcul ou de connaissance des animaux.
Ce partage de l'écran en 9 cases permet à l'enfant de se repérer, seulement il est dommage que la numérotation des cases ne reprenne pas le schéma du clavier numérique ! Quant aux autres séquences où les cases se repèrent par des lettres, c'est un sérieux degré de difficulté supplémentaire pour l'élève qui ne connaît pas très bien le clavier. Ces détails étant signalés, je tiens à préciser que j'ai été séduite par cette nouveauté faisant partie de la gamme des logiciels "micro-école".

J'APPRENDS A OBSERVER



APPRENDS-MOI A COMPTER



FRANÇAIS-SONS

Le but recherché par Français-Sons est de permettre à chaque élève d'étudier les différents sons de la langue française et d'acquérir du vocabulaire au travers des nombreux exercices proposés.
Pour ce qui est de l'étude des sons à proprement parler, le premier type d'exercice demande de remplacer un son manquant par un des deux sons proposés ; il faut savoir que le programme est livré avec 3 fichiers et que, pour l'étude des sons, il y a 26 couples de sons différents (par exemple : p et b, vr et fr, g et qu, ai et ia..).
Ensuite, il s'agit de relever et de classer des mots comprenant tel ou tel son et ce à partir d'un texte. Il faut noter que les possesseurs de claviers QWERTY ne sont pas lésés car ils ont en permanence à l'écran une redéfinition des caractères accentués.
Enfin, apparaît à l'écran une liste de mots (correspondant toujours à un couple de sons) ; la partie inférieure de l'écran montre des phrases incomplètes. Il suffira donc de mettre le bon mot dans la bonne phrase : ce qui constitue là un excellent exercice de compréhension.

●

Ce logiciel permet une bonne approche pour faire la relation entre un son et sa représentation ; de plus, les exercices de vocabulaire s'avèrent enrichissants pour chaque élève. Nous pouvons juste regretter une présentation ni très recherchée ni très attrayante.

APPRENDS-MOI A COMPTER

Voici un logiciel original qui permet à l'élève d'appréhender le système de la numération, du dénombrement ainsi que l'étude du nombre ou des quantités.
Le décor de base est un stade dans lequel sont présents un arbitre et des joueurs de football (il fallait y penser !).
Les premières séquences permettent de faire une relation entre le numéro du joueur, sa place et le numéro correspondant au clavier ; ensuite une partie de saute-mouton entre l'arbitre et les joueurs permet d'écrire une suite en ordre croissant ou décroissant. Les exercices suivants introduisent la localisation d'un nombre dans la suite par un jeu de passe de ballon d'un joueur à l'autre (2 niveaux d'exercice : l'enfant choisit lui-même le destinataire du ballon puis le joueur est imposé par l'ordinateur). Enfin, avant d'aborder la notion de quantité, par le biais de dispute avec les joueurs entourant un joueur donné, l'élève apprend la notion d'à côté de, de proche, de joueur de droite ou de joueur de gauche.

●

A notre avis, "Apprends-moi à compter" peut être très bénéfique pour un enfant à condition qu'il soit utilisé comme outil pédagogique ; en effet, il faut qu'un adulte soit présent pour diriger et expliquer les exercices. Dans cette optique, l'intérêt du logiciel est évident. A noter toutefois que les graphismes sont simplement corrects.

Cours moyen

MATHS -CM

Allez, un petit effort ! Je sais qu'en général, tout le monde rechigne quand il s'agit de faire des exercices de maths mais il faut bien vous mettre dans la tête que c'est I-N-D-I-S-P-E-N-S-A-B-L-E car tout au long de votre vie vous utiliserez à tout moment des notions mathématiques.
Rassurez-vous quand même car ce logiciel commence "en douceur" avec des opérations sur les nombres entiers (additions, soustractions, multiplications et divisions) , ensuite, c'est un peu plus délicat puisqu'il s'agit d'exercices sur les fractions avec la détermination (à partir de dessins) de fraction d'un rectangle ou d'un disque.
Cette séquence se termine par des problèmes demandant de trouver des fractions équivalentes, le numérateur ou le dénominateur. Dans un second temps, vous abordez une partie géométrique dans laquelle vous déterminez le périmètre, l'aire ou le volume de carré, rectangle, triangle ou cercle. Cette section a l'avantage d'être présentée avec des représentations graphiques accompagnées du rappel des formules permettant de faire les différents calculs.
Pour terminer l'étude du programme de maths des CM, il reste encore à étudier les suites proportionnelles en les déterminant par représentation graphique (points alignés ou non), l'étude des pourcentages (verre à moitié vide ou à moitié plein ?) et enfin, l'approche par représentation graphique des symétries centrales et des symétries orthogonales.

●

Maths-CM a deux avantages : son utilisation est simple et la présentation est claire (quoique parfois un peu austère). Il est fortement conseillé d'avoir près de soi une feuille et un crayon ou une calculatrice car vous ne ferez pas les calculs d'aire de tête. A voir !

ORTHOGRAPHE -CM

Il faut reconnaître que les problèmes d'orthographe liés à la complexité de la langue française peuvent parfois vous amener à vous tirer les cheveux ou à vous ronger les ongles ! C'est pourquoi je vous conseille de faire un petit détour par ce programme.
Vous avez des problèmes pour écrire des mots avec "c et qu" ou "g et gu" ? Vous avez tendance à confondre "on" et "ont" ou "là, l'a et la" ? Vous hésitez souvent pour accorder un participe passé ou écrire les verbes au passé simple de l'indicatif ? A ce moment-là, sélectionnez tout de suite la partie d'exercices qui y correspond : vous devez répondre à 20 questions ; si par hasard, vous faites une faute, une explication s'inscrit en haut de l'écran. Quant à la comptabilisation des bonnes réponses, elle est visualisée sur un "orthomètre" se trouvant à droite de l'écran et indiquant la note finale en fin d'exercice.
Si par contre, vous ne savez pas très bien sur quelles règles vous êtes le plus faible, il vous suffit de choisir l'un des cinq textes-contrôles qui vous sont proposés et de compléter les phrases manquantes. A la fin de l'exercice, vous voyez apparaître un récapitulatif vous donnant les règles à réviser.

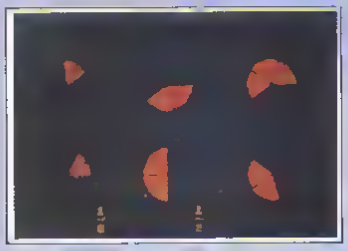
●

La présentation d'Orthographe-CM ne s'avère pas trop rebutante et chaque exercice a 2 niveaux de difficulté : facile pour les CM1 et difficile pour les CM2. De plus, ce logiciel a deux utilisations différentes : seul à la maison pour se perfectionner ou à l'école avec comme support le livre "Apprendre l'orthographe". Par contre, il est dommage que la majuscule en début de phrase soit automatique car l'enfant risque d'oublier cette règle lorsqu'il écrira ensuite sur papier.

KIT CM2/6EME

Le mois d'avril constitue une période de l'année scolaire où les conseils de classe se réunissent pour déterminer le passage éventuel en classe supérieure de chaque élève. C'est aussi l'angoisse pour tous les jeunes qui sont un peu sur la corde raide car ils ont quelques difficultés dans une ou plusieurs matières

Si tel est votre cas et si vous possédez un micro-ordinateur, il est possible de préparer votre entrée en 6ème dans de bonnes conditions. En effet, vous pouvez réviser tout votre programme de CM2 grâce d'une part, à des exercices sur votre micro mais aussi d'autre part, à des cours et exercices sur livrets spécialisés. Commençons par la partie logiciel : on vous propose tout d'abord de faire un bilan des acquis au travers de 6 rubriques qui sont les suivantes : orthographe grammaticale, grammaire, conjugaison, vocabulaire orthographique, opérations et mesure et, proportions et géométrie. Chaque rubrique propose toute une série de dix exercices qui, au travers de dix questions par exercice, permettent de savoir si une notion est bien acquise.



MATHS-CM

Afin que vous puissiez constater à quel point chaque rubrique est complète, voici à titre d'exemple tous les sujets abordés par voie d'exercices interposés pour la rubrique conjugaison. Après avoir déterminé le mode et le temps d'un verbe, tous les temps suivants sont étudiés séparément : présent de l'indicatif des verbes en er, présent de l'indicatif des autres verbes, imparfait et passé simple de l'indicatif, futur simple, temps composés de l'indicatif, présent du conditionnel, présent du subjonctif, présent de l'impératif et participe présent

Lorsque vous avez envie de faire une pause par rapport à la partie "bilan des acquis" vous avez acces à d'autres types d'exercices avec la partie "logique et méthode" ; en effet, dans ce cas, 38 exercices vous sont proposés vous permettant de résoudre des problemes de ce genre : "pour faire une jupe, une couturière achète 2,75 m de drap à 118 F le metre et 1,75 m de doublure à 57 F le m. Combien dépense-t-elle pour cet achat ?"

L'approche du problème est très intéressante car le programme vous fait suivre une démarche méthodique afin de répondre aux questions de manière logique.

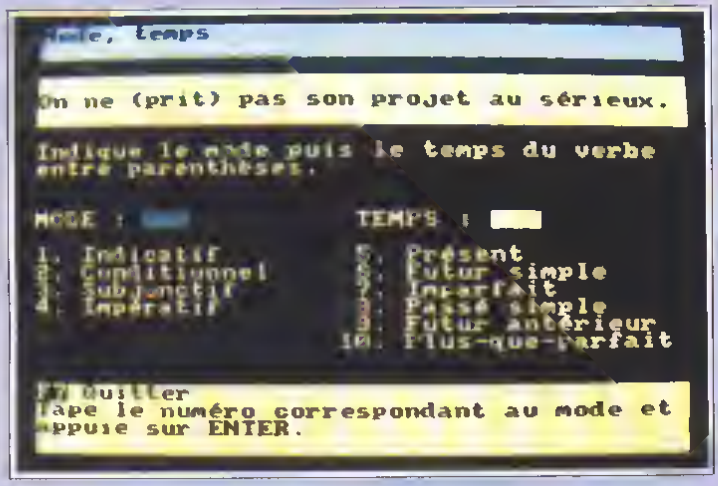
Il n'y a pas de problème relatif au temps que met une baignoire pour se vider mais par contre, vous trouverez des problèmes de distance, de surface de terrain ... bref de quoi se distraire !

Enfin, le logiciel offre une troisième possibilite qui s'avérera très utile pour chacun : il s'agit d'un bloc-notes permettant de créer plusieurs pages de renseignements autorisant ainsi une consultation rapide de vos notes.

ORTHOGRAPHE-CM

Il faut savoir que ce kit CM2/6ème est livré dans une petite mallette avec, en plus du logiciel, un livret de dictées, un de calcul, un d'orthographe et un de conjugaison ; de plus, vous avez une disquette audio regroupant des dictées.

Enfin tout cet outil, très utile à mon sens, présente une particularité pour permettre une réelle progression : aucun exercice à l'écran n'est corrigé, ce qui permet au jeune de refaire l'exercice après avoir révisé son cours et de constater ainsi s'il y a une réelle assimilation. A conseiller.



KIT CM2/6EME

2 points de ravitaillement. Il faut déterminer le nombre de points d'arrêt qu'il y a et cette recherche est visualisée graphiquement par une voiture et une ligne droite. Dans le premier cas, on repart du début à chaque fois que la réponse n'est pas bonne tandis que dans le second cas, on repart de l'endroit où on s'était précédemment arrêté. Quant au dernier rallye, il faut en plus calculer chaque produit ce qui donne ensuite la distance qu'il reste encore à parcourir. Les 3 rallyes étant alors effectués, l'enfant calcule de "vraies" divisions avec toujours présents à l'écran les 9 premiers multiples du diviseur dans un premier temps puis sans aucune aide ensuite. Pour ce qui est de l'addition et de la soustraction, 3 phases sont proposées : une démonstration et un entraînement ou les opérations sont visualisées par des abaques et des jetons pour les unités, les dizaines et les centaines, la dernière phase constitue le véritable exercice.

CALCUL

●

Ce logiciel n'a pas une énorme recherche de présentation mais il présente un intérêt : en effet, il est possible de "jouer" à 4 personnes ce qui introduit un esprit de compétition entre les participants et donc une certaine émulation.

CALCUL

Voici un logiciel qui aborde trois types d'opérations qui posent souvent de gros problèmes aux élèves tant que le principe de chaque opération n'est pas bien assimilé. C'est pourquoi "Calcul" peut aussi bien s'adresser aux débutants du primaire qu'aux enfants du premier cycle éprouvant encore quelques difficultés notamment avec la division.

Afin de bien saisir le sens de la division, son principe est présenté à travers 3 rallyes automobiles. Pour chacun est affiché à l'écran une distance que doit parcourir la voiture ainsi que la distance qu'il y a entre

CALCUL

Primaire + secondaire

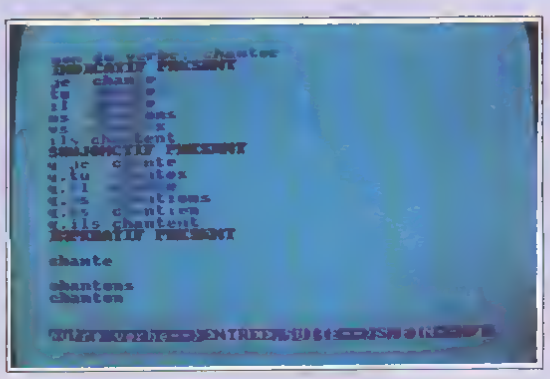
ROBERT : CONJUGUER

Je suis en train de terminer la 4ème page d'une profonde et douloureuse dissertation lorsque soudain, un grave problème se pose à moi : comment écrire le verbe boire à la première personne du pluriel du subjonctif imparfait ? Il faut reconnaître que je n'ai pas l'habitude d'employer couramment cette forme de conjugaison !

Je m'empresse alors de charger le programme "Conjuguer" pour avoir la solution ; s'inscrivent alors à l'écran l'indicatif, le subjonctif et l'impératif présent puis l'imparfait, le futur et le conditionnel et enfin, le passé simple, le subjonctif imparfait (je commençais à désespérer !) et les participes présent et passé. Je peux alors écrire "de ma plus belle écriture" encore eut-il fallu que nous bussions !

Vous avez sans doute compris que ce programme propose une fonction de vérificateur pour tous les verbes de la langue française ; il suffit de le saisir dans sa forme à l'infinitif et toutes les conjugaisons s'inscriront à l'écran.

Seulement attention ! Si vous entrez un mot qui a l'aspect d'un verbe, qui ressemble à un verbe, mais qui n'est pas un verbe, le programme vous le conjuguera de la même façon car il ne vérifie pas la véracité des données, ce qui peut constituer un problème pour les débutants en orthographe.



ROBERT : CONJUGUER

●

D'une présentation claire mais un peu nue, "Conjuguer" permet d'avoir rapidement toutes les formes conjuguées que vous désirez ; seulement, ce service sur micro ne me paraît pas d'une indispensable nécessité.

ORTHOCIEL

Les problèmes que nous pouvons rencontrer devant l'orthographe ne sont pas exclusivement le "privilège" des jeunes enfants lors de l'apprentissage de l'écriture
L'orthographe française constitue, en fait, un vaste domaine puisqu'Orthociel ne comprend pas moins de 10 disquettes pour couvrir toutes les difficultés !

Cette méthode permet d'appréhender les sujets suivants : les homonymes grammaticaux (sur 2 disquettes), les noms et les adjectifs, les verbes, les participes et les adverbes, le début des mots, les sons dans les mots, la finale des mots, les homonymes et enfin, les familles irrégulières.

ORTHOCIEL

Etudions d'un peu plus près la finale des mots par exemple. Vingt exercices sont à votre disposition qui vont vous permettre (normalement) de percer tous les secrets des finales de mots, en "eur et eure", en "au et eau" ou en "endre et andre", à votre propre rythme et selon votre faculté d'assimilation et de compréhension. A titre d'exemple, faisons 1 exercice pour les mots se terminant pas "tie, té ou tée".

Après un rappel très clair de la règle se rattachant à l'écriture de ces mots, nous pouvons tenter l'exercice. Il s'agit tout simplement de compléter un texte occupant tout l'écran. La demande de la correction fait ensuite apparaître clairement les fautes éventuelles. Il est ensuite possible de recommencer l'exercice afin d'acquérir ainsi une écriture automatique exempte de fautes.

•

Cette méthode fait partie de tout un programme d'E.A.O. mis au point par M.P.S. qui est spécialisé dans l'équipement des écoles. La présentation d'Orthociel est toute simple mais il y a un détail très intéressant : au lieu de passer beaucoup de temps à taper vos réponses ou à corriger, pour cause de fautes de frappe, chaque terminaison (dans le cas de la finale des mots) est associée à un chiffre d'où une simplicité d'utilisation.

6e et 5e

BALADE OUTRE-RHIN

C'est l'histoire d'une petite fille qui s'appelle Alice ; lorsque nous la rencontrons, elle est assise au pied d'un arbre, un livre sur les genoux et regarde courir dans l'herbe un lapin blanc. Elle décide soudain de le suivre ; seulement ce lapin court vraiment très vite et elle peut tout juste le voir disparaître dans un arbre creux. Alice s'approche prudemment puis, soudain, elle glisse et tombe, tombe dans un puits profond. Alice se pose alors une question : cette chute finira-t-elle un jour ? Soudain, boum ! Elle se retrouve dans une grande pièce et n'a que le temps de voir disparaître le lapin blanc à travers une petite porte. Seulement, Alice n'arrive pas à ouvrir les portes lorsqu'elle aperçoit sur une table une clé en or et une bouteille. Elle peut ouvrir la porte mais ne peut en franchire le seuil car elle est trop grande ! Alors, Alice boit un peu du liquide qui se trouve dans la bouteille et, miracle, elle devient toute petite ! Elle se précipite alors à travers l'ouverture et se retrouve dans un superbe jardin. Mais comment s'appelle ce magnifique pays ?
C'est alors qu'une voix derrière Alice répond : "Tu es au pays des merveilles". Alice se retourne pour constater que c'est une chenille qui vient de lui parler. Elle décide de gagner maison du lapin et se rend compte en chemin que des voix répondent aux questions qu'elle se pose dans sa tête uniquement ! Mais quel est donc cet étrange pays ?

BALADE OUTRE-RHIN

•

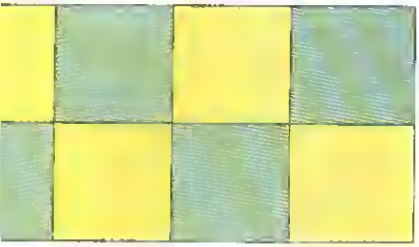
Ce logiciel permet de vivre en allemand l'histoire d'Alice au pays des merveilles. La subdivision en 4 épisodes permet de poser quelques questions sur la compréhension du texte et de faire des exercices sur des règles de grammaire à la fin de chaque épisode. L'objectif est intéressant bien que les graphismes ne soient pas trop travaillés et il est dommage que le logiciel n'oblige pas à écrire les majuscules obligatoires pour une orthographe correcte des noms.

MATHS 6

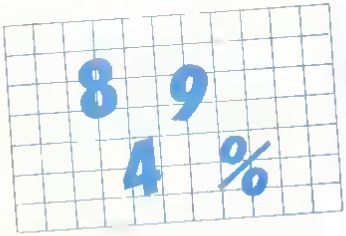
Le nouveau logiciel de Micro C est semblable à tous les autres pour ce qui est de la présentation. Nous allons donc nous attacher à présenter le contenu du programme qui s'adresse à des élèves franchissant un grand pas durant cette année scolaire.

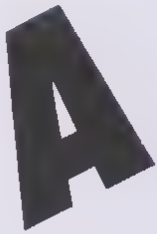
Après un rappel du primaire avec des exercices sur les quatre opérations en utilisant des nombres avec deux décimales (ce qui n'est pas toujours évident), nous abordons les calculs sur les fractions en faisant tout d'abord une approche graphique puis en comparant directement des écritures de fractions. Ceci étant vu, nous continuons avec le calcul d'aires telles que celle d'un carré, d'un rectangle, d'un triangle, d'un cercle et d'un disque. A cet instant, nous n'avons vu que la moitié du programme ; en effet, il reste encore à savoir déterminer graphiquement si des suites de nombres sont proportionnelles, puis pouvoir calculer un pourcentage (graphiquement et par le calcul) pour terminer par trouver

MATHS 6



l'image de quatre triangles par une symétrie orthogonale. Enfin, en vue du passage dans la classe supérieure, est abordé le problème de la somme et de la différence de nombres dans Z, l'ensemble des entiers relatifs.

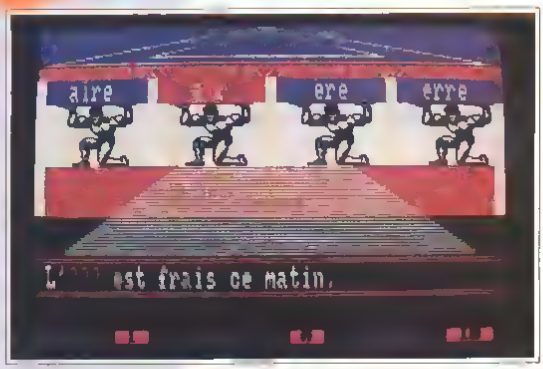




•

Ce programme s'avère intéressant et même parfois difficile au niveau des exercices proposés. Par conséquent, il est dommage qu'il n'y ait pas de rappel de règles élémentaires avant les exercices ; enfin, il serait parfois utile de pouvoir interrompre un exercice en cours de réalisation et il serait bon que le jeune puisse situer son niveau de connaissances par un système de notation.

GRAMMAIRE, LANGUE FRANÇAISE



Ce logiciel représente un sérieux morceau à digérer puisque pour couvrir tout le programme de grammaire pour les classes de 6e et 5e, deux disquettes ont été nécessaires. Chaque volume est subdivisé en 6 "chapitres" présentant succinctement la règle qui s'y réfère d'une part, puis toute une série d'exercices d'autre part. A la fin de chaque série, l'élève a son taux de réussite qui s'inscrit, il peut alors avoir la correction de l'exercice et même le recommencer s'il le désire.

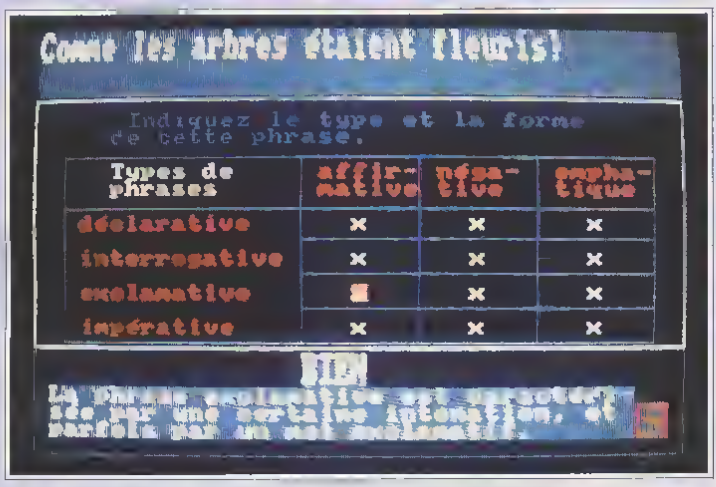
Voici une présentation rapide de tous les problèmes abordés dans cet éducatif : bien

entendu, il est essentiel de commencer par tout ce qui est groupe de nom et, ensuite, les déterminants du nom ; ainsi l'enfant étudie tous les éléments de la phrase et, plus spécialement, le nom et ce qui peut le compléter (articles, déterminants possessifs, démonstratifs, interrogatifs, exclamatifs, indéfinis ou numéraux cardinaux). La troisième activité proposée est la pronominalisation : pour une phrase donnée, il faut choisir un pronom dans un ensemble de pronoms personnels pour remplacer le groupe nominal mis en avant dans la phrase. Ceci étant acquis, il faut la fonction d'un pronom dans une phrase (C.O.D. du verbe, sujet du verbe...). C'est par un enchaînement tout à fait logique qu'intervient alors l'étude des pronoms relatifs (vous vous souvenez ? qui, que, quoi, dont, où !) avant de terminer le 1er volume par une petite séance récréative (par sa présentation) où il faut compléter des phrases en choisissant un mot parmi une liste d'homophones (ex : ère, air, erre, aire).

Quant au second volume, il commence par la détermination du type et de la forme d'une phrase (types : déclarative, interrogative, exclamative ou impérative ; formes : affirmative, négative ou emphatique). Il reste encore deux sujets importants à traiter avec l'étude des propositions subordonnées relatives qui complètent un nom ; il faut donc savoir la reconnaître et déterminer sa place. Pour ce qui est des compléments circonstanciels, il est proposé à l'élève d'apprendre à discerner ce qui est complément circonstanciel de temps, de lieu, de manière et de moyen au travers, comme toujours, de nombreux exercices. Enfin, de même que pour la première disquette, il y a en exercice final une petite récréation sur les paronymes qui permet de bien faire la différence entre les mots qui se ressemblent par la forme et la prononciation mais n'ont pas la même signification.

•

Grammaire, Langue française constitue un support solide pour effectuer des révisions ou s'entraîner pour rattraper un retard. La présentation est claire et colorée, quant à l'utilisation même du logiciel, elle s'avère être très souple. A noter qu'il est possible de faire une sortie sur imprimante mais, malheureusement, il manque un tableau récapitulatif qui pourrait montrer à l'enfant ses progrès... ou ses faiblesses.



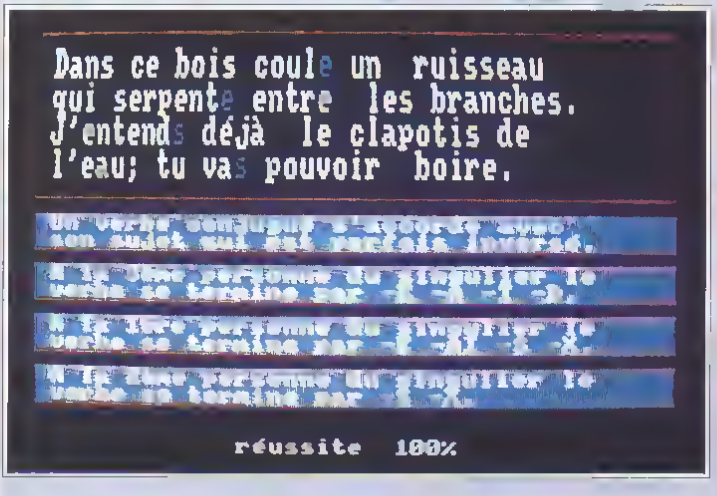
OBJECTIF FRANCE

OBJECTIF FRANCE

Le secteur éducatif est très développé dans le domaine de la micro en ce qui concerne les deux matières suivantes : le français et les maths. Mais il ne faut pas oublier que toute scolarité comprend d'autres matières aussi importantes, en particulier, la géographie

Dans le cas présent, il s'agit de cerner notre beau pays : la France. Le logiciel est divisé en 4 grandes parties , nous commençons par découvrir les 22 régions qui composent la France ainsi que les institutions régionales (président du Conseil général, commissaire de la République, Conseil régional, Conseil économique et social) et leur rôle dans le système français. Après avoir assimilé cette partie, il reste à étudier chaque secteur de la France qu'elle soit urbaine, industrielle ou agricole. C'est ainsi que le réseau urbain est étudié par la localisation sur la carte des principales villes, puis il est important d'avoir une approche du taux d'urbanisation pour chaque région. Pour ce qui est de la France industrielle, citée comme la 5e puissance du monde, il s'agit de connaître les grandes régions industrielles ainsi que leurs spécialités respectives. Enfin, il ne faut pas oublier que le secteur agricole reste très important en France ; il faut donc connaître les spécialisations régionales de même que la place de la France dans la CEE (Communauté économique européenne) par production (blé, maïs, lait...)

Objectif France constitue une bonne approche de notre pays pour tous les grands secteurs. Tout le travail se fait avec support graphique ce qui permet, en plus, une mémorisation visuelle. Par contre, la géographie est une matière qui évolue et certaines informations sont erronées (ex : la CEE comprend seulement 10 pays au lieu de 12 actuellement !)



FRANCAIS REUSSITE

FRANÇAIS RÉUSSITE

De même qu'il existe la collection micro-école dont fait partie, par exemple, "J'apprends à observer", vous avez la collection micro-collège comprenant, entre autres, ce logiciel de français

Français Réussite a pour but de proposer à l'élève de déjouer tous les pièges en orthographe et en grammaire au travers de six chapitres clés. Pour ce qui est de l'orthographe, sont d'abord étudiées en particulier la transcription du son (k) d'une part et celle du son (j) d'autre part. Avant chaque série d'exercices, il y a une leçon basée sur un texte qu'il faut compléter et qui, à chaque réponse, fait apparaître à l'écran la règle qui s'y rapporte. Les cinq séries d'exercices se présentent ainsi : l'élève doit accomplir ce qui lui est demandé ; en cas d'échec, la règle qui s'y rapporte s'affiche à l'écran. A la fin des exercices, un bilan de taux de réussite pour chaque exercice s'affiche à l'écran, permettant d'obtenir une note finale. Suivant les résultats, il est possible alors de recommencer l'exercice, de revoir la leçon ou de continuer

Avant de passer à la partie concernant la grammaire, sachez que le troisième chapitre relatif à l'orthographe concerne le sujet et la terminaison variable des mots. Le premier sujet abordé en grammaire montre la voix active et la voix passive, ainsi que la transformation passive de phrases. Ensuite, est abordé le problème de la forme impersonnelle ou pronominale d'une phrase avant de terminer cette étude de grammaire par l'accord de l'adjectif et du participe. Il faut noter que pour chaque chapitre, il n'y a pas moins de six fichiers différents d'exercices !

Ce logiciel a un énorme avantage : il y a une évidente recherche de présentation et de facilité d'utilisation du programme ; par ailleurs, le principe du bilan permet véritablement à l'utilisateur de visualiser ses points faibles. A conseiller.

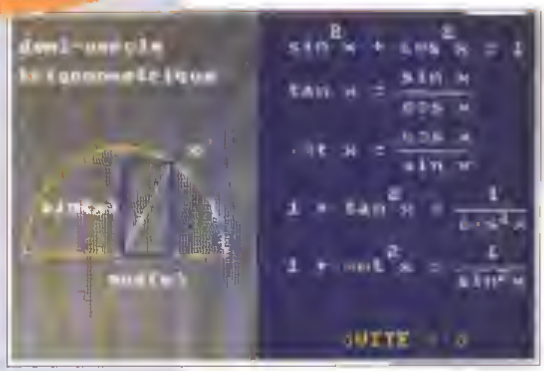
4e et 3e

MATHS-3

Cette année est une année très importante puisqu'il faut préparer le brevet des collèges et, par conséquent, il ne faut négliger aucun moyen susceptible de permettre une réussite à cet examen.
Voici les parties du programme de maths de 3e qui sont abordées dans ce logiciel : on commence par l'étude des vecteurs avec l'addition de vecteurs, ayant une même origine ou non, et avec la décomposition d'un vecteur dans un repère donné ; vient ensuite toute une étude sur les droites (comment trouver l'équation d'une droite, déterminer un vecteur directeur d'une droite, trouver des droites parallèles ou perpendiculaires). Il s'agit dans un troisième temps de résoudre un système de deux équations linéaires avant de voir le régionnement du plan par résolution graphique d'inéquation de la forme, par exemple $ax+by+c>0$. Enfin, quelques calculs sur les racines carrées précéderont les premières notions en trigonométrie définissant les deux fonctions sin x et cos x.

●

Il faut reconnaître qu'avec ce logiciel, quelques efforts de présentation ont été faits. Par ailleurs, on trouve un peu plus d'explications, ce qui peut rendre Maths-3 bénéfique pour le jeune qui l'utilise.



MATHS-3

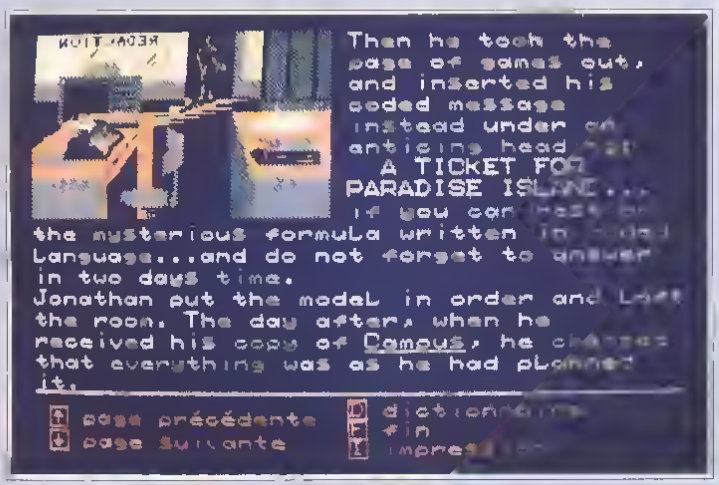
ENIGME A OXFORD

Lorsque nous faisons la connaissance de Jonathan, il sort de la bibliothèque de l'université où il est étudiant en biologie. Il a décidé d'associer ses études et sa passion pour l'histoire en rédigeant une thèse sur le journal de bord du capitaine Cook. Bizarrement, Jonathan est appelé le lendemain à la salle de rédaction de l'université et aussitôt des rires mal intentionnés fusent de toute part car ses "collègues" ne sont pas convaincus du sujet choisi par Jonathan et seraient certainement plus stimulés par une thèse sur de nouvelles technologies, par exemple...

Quoiqu'il en soit, Jonathan a véritablement envahi la bibliothèque et fait ses recherches parmi tous ces fichiers, il se sent l'âme d'un détective et cherche avidement des indices. Il est en train de consulter une des fiches lorsque, soudain, il remarque une lettre grecque qui l'intrigue. Il est immobile devant l'écran, comme hypnotisé par cette lettre mystérieuse lorsqu'une voix s'élève derrière lui : "Des problèmes avec Cook ?" Instinctivement, Jonathan appuie sur une touche et une magnifique fleur apparaît à l'écran. Pour ne pas faire part de sa découverte, Jonathan prétend qu'il lui faut au moins un quart d'heure pour lire une page entière, car la forme graphique des lettres du XVIIIe siècle est difficile à interpréter.

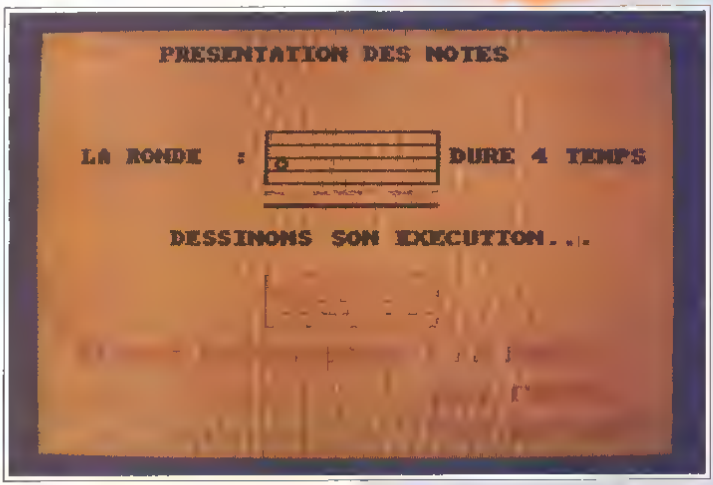
Jonathan est persuadé d'avoir mis le doigt sur une énigme. Il décide donc d'éclaircir ce mystère, mais il aura besoin de vous pour mener son enquête à terme.

Ce logiciel constitue un excellent test de connaissance et de compréhension au travers d'une histoire qui est divisée en quatre épisodes. De plus, un point grammatical est abordé à la fin de chaque épisode, suivant le même principe que Balade Outre-Rhin. A voir.



ENIGMEN A OXFORD

COURS DE SOLFEGE 1

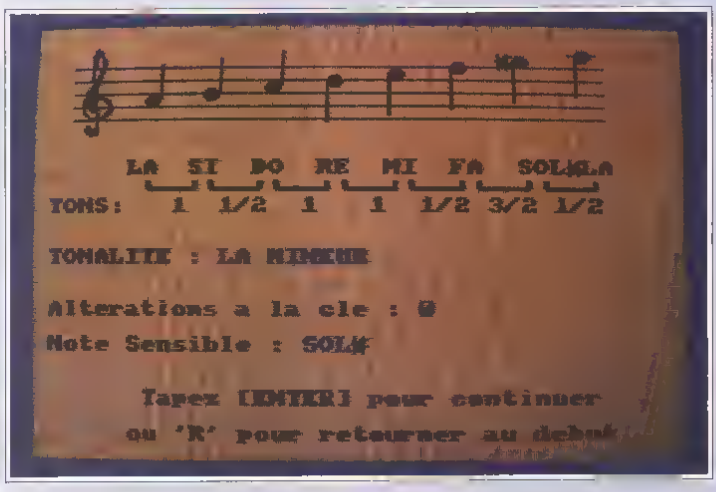


COURS DE SOLFEGE 1

Comme tout finit en musique, il nous a paru intéressant de terminer par des logiciels permettant de faire ses premiers pas dans l'étude du solfège. Nous commençons par la clé de sol et la clé de fa, ce qui permettra de chanter en chœur, comme le faisait Mary Poppins :
DO, le do il a bon dos
RE, rayon de soleil d'or
MI, c'est la moitié d'un ton
FA, c'est facile à chanter
SOL, l'endroit où nous marchons
LA, le lieu où nous allons
SI, sifflez comme un pinson
et nous revenons à DOooo
Suivant la clé choisie, vous voyez apparaître une portée à l'écran, une partie cours vous donne le son et la position d'une note avant de vous demander de faire des exercices pour lesquels vous pouvez choisir votre temps de réponse et le nombre de notes apparaissant à la fois.
Cette phase étant assimilée, vous pouvez passer à l'étendue du rythme avec la représentation sur la portée d'une note ou d'un temps d'arrêt suivant sa longueur, de même que son temps d'exécution à travers l'usage du métronome. La partie exercice consiste à inscrire à l'écran, suivant le métronome, le temps d'exécution de toute une série de notes inscrites sur la portée. Il reste enfin à exercer votre oreille avec la dictée de notes qui, suivant la difficulté choisie, portera sur 3, 5 notes ou la gamme tout entière.

A notre avis, ce programme constitue une approche agréable et très progressive du solfège qui est en soi une matière pas forcément très attirante. A voir.

Pour tous



COURS DE SOLFEGE 2

COURS DE SOLFEGE 2

Les principes de base du solfège étant considérés comme parfaitement assimilés, vous pouvez maintenant pousser votre étude plus loin en abordant le problème des altérations. Après avoir choisi la clef sur laquelle vous désirez travailler (sol ou fa) et fixé les limites inférieure et supérieure des notes considérées sur la portée, il vous reste encore à déterminer le nombre d'altérations apparaissant à la clé et leur forme (dièse ou bémol). Ceci étant fait, vous retrouvez le même principe de cours et d'exercice que dans la première partie du cours de solfège 1.

Les dièses, bémols et bécarres n'ayant plus de secret pour vous, vous êtes alors apte à appréhender le problème des gammes. Vous commencez le cours par la présentation de la tonalité de base en do majeur qui ne possède aucune altération à la clé.

Toutes les notes sont inscrites sur une portée avec l'inscription des tons existant entre chaque note (ex. 1 ton entre do et ré, mais 1/2 ton entre mi et fa). Vous continuez votre découverte des gammes avec la tonalité mineure correspondante ayant le même nombre d'altérations à la clé. Le nom de la tonalité mineure est obtenu en descendant d'une tierce mineure soit dans le cas présent, la gamme de la mineur. Les deux premières gammes étant vues, vous n'avez plus qu'à découvrir, par nombre d'altérations croissantes pour les dièses et les bémols, chaque tonalité ainsi que sa relative mineure.

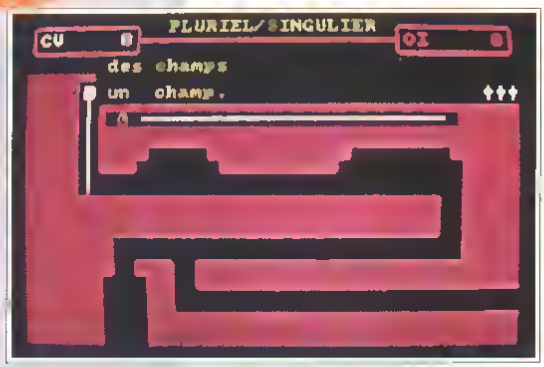
Cette partie de cours de solfège ne devra être abordée que progressivement et en connaissant parfaitement ce que représente chaque terme utilisé (comme les différentes tierces par exemple), ce qui nécessite une bonne aide sur papier en plus du logiciel et s'avère très instructif.

HISTOIRE DE FRANCE

Voici un programme qui a peut-être trouvé le moyen de faire assimiler toute l'histoire de notre pays d'une manière qui fait perdre l'aspect malheureusement rebutant que possède en général cette matière. Dans le cas présent, il s'agit de découvrir

tous les événements historiques sur une période s'étendant de 120 AV. J.-C. jusqu'à 1980. Le principe est le suivant : en haut de l'écran défile une frise graduée de telle façon qu'un demi-siècle apparaît à chaque fois à l'écran. Selon votre bon plaisir, il suffit d'interrompre le défilement de cette frise pour voir apparaître une question sur une date précise. C'est ainsi que, par exemple, nous apprenons qu'en 1200, Philippe Auguste avait décidé de lutter pour chasser les Anglais de France, ce qu'il réussit à la bataille de Bouvines en 1214. Après avoir répondu à la question, nous avons deux possibilités : ou nous reprenons notre voyage dans la frise du temps ou nous répondons à une nouvelle question sur cette époque.

Histoire de France a un avantage certain : il permet une visualisation de la chronologie des événements historiques, ce qui est important pour l'ancrage des faits dans la mémoire. La présentation du logiciel est correcte et il faut remarquer que durant le défilement de la frise, le trait principal d'une époque est inscrit (par exemple, entre 350 et 500, c'est la période de la Gaule romaine). A voir.



ORTHOCRACK

ORTHOCRACK

Orthocrack rentre dans la catégorie des jeux éducatifs permettant un perfectionnement au niveau du vocabulaire et de l'orthographe. Il s'adresse en principe aux élèves de collèges et lycées, mais peut être utilisé dès l'âge de 9 ans.

Il est possible de jouer à deux ; les choses se passent alors de cette manière : le premier joueur donne le genre (masculin ou féminin) d'un mot et un des trois petits bonshommes commence son parcours. Arrivé sous la 1ère poche, le 2e joueur peut le traiter ou non d'ignare et si cela se produit, le 1er joueur peut riposter sous la 2e poche en disant qu'il est en crack ! Enfin, suivant la justesse de la réponse, le bonshomme prend la sortie "vraie" ou la sortie "fausse". Le jeu se termine de trois manières différentes : il n'y a plus de bonhommes (3 réponses fausses), tout le temps imparti est écoulé ou, plus gratifiant, toutes les difficultés ont été surmontées. Dans ce cas, il est possible d'effectuer une nouvelle partie tout en sachant qu'il y a une seconde variante de jeu avec l'option "singulier-pluriel" qui aborde ainsi l'orthographe.

Voici une manière originale et très simple d'apprendre en s'amusant ; il y a un concept d'affrontement, donc de stimulation, à travers le jeu et le principe d'un simple parcours bon ou mauvais ne demande pas une grande recherche graphique, mais se révèle être efficace.

HISTOIRE DE FRANCE

CHICHE ! ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Ah ! Aujourd'hui, on va se lancer dans l'art. Je veux dire que l'on va apprendre à faire des "pages d'écrans" sympathiques. Des titres bien centrés, équilibrés et surtout... lisibles. On apprendra aussi à choisir ses couleurs, mais pas dans le genre "Aïe, ma rétine !". On commence donc par un petit coup de chiffon à poussière sur l'écran : on dirait qu'il en avait besoin...

COMMENT ÊTRE LISIBLE

Imaginez une seconde (voire cinq...) que les articles de votre revue chérie Amstar soient entièrement écrits en lettres majuscules : ce serait insoutenable, non ? D'autre part, vous avez déjà dû remarquer qu'un long baratin à l'écran est plus pénible à lire que s'il était sur papier. En revanche, un texte dactylographié sur papier ou les lignes sont courtes et très espacées, c'est exaspérant. Pourquoi ? Sans doute le revers de nos habitudes : dans un livre ou un journal, on dévore un texte dense, mais que ce soit au cinéma ou sur un écran de télé (ou de micro), on n'aime pas lire beaucoup. Vrai ou faux ?

Alors, pour rendre vos programmes sympathiques côté textes, il faudra tenir compte de ce phénomène. D'où ces quelques conseils.

• Ecrire en minuscules. Seules les initiales des phrases et de quelques mots seront en majuscules. Tant pis si nous n'avons pas les é, è, à, ï, ù et ç.

• Utilisez des phrases courtes et peu nombreuses. Ecrire UNE LIGNE SUR DEUX. Si vous n'avez pas eu la place de tout dire (bavard !), faites une page d'écran suivante : face à un écran, on veut que ça bouge un peu !

• Les phrases courtes doivent être CENTREES. Que penseriez-vous d'un générique (ciné ou télé) où tout serait collé à gauche ?

• Les textes en MODE 1 (40 caractères par ligne) sont plus lisibles qu'en MODE 0 (lettres obèses) ou qu'en MODE 2 (lettres sous-alimentées).

• Les changements de couleurs de lettres permettent de mieux séparer (ou mettre en évidence) chaînes ou paragraphes. Ne pas en abuser.

• Pour le contraste entre lettres et fond (PEN et PAPER), jouez sur teintes foncée/claire ou sur teintes "chaude/froide". (Nous en reparlerons)

• Un petit détail qui "fait classe", l'orthographe bien sûr, mais aussi le respect des normes des espaces avant ou après certains signes de ponctuations : tout signe de ponctuation (point, virgule, etc.) doit être suivi d'un espace. Tout signe comprenant deux "motifs", tels que ! ? ; doit en outre être précédé d'un espace. Ces derniers ont donc un espace de chaque côté. Une exception, les parentheses où il faut un blanc avant "(" et un blanc après ")"

LES ASTUCES DU FAINEANT

Vous êtes en train de penser : "Hé, il en veut un peut trop le frère !", rassurez-vous, si je suis un peu maniaque sur la présentation, je ne suis pas maso, tout en étant partisan du moindre effort. La preuve, des phrases centrees et écrites une ligne sur deux sans un seul LOCATE et sans calcul, ça vous dit ? Alors, essayez le petit listing n° 1 ("CENTRAGE").

Toute l'astuce est dans la ligne 20, un DEF FN. Qu'est-ce que c'est ?

DEF FN est une commande BASIC qui nous permet de concevoir une fonction BASIC personnelle, rien que ça. (DEF FN vient de "DEFINE FUNCTION" = définir une fonction). Seule condition, il faut que son nom commence par FN (ou FN + espace) ; ainsi, lorsque BASIC rencontre ces deux premieres lettres, il sait que c'est une fonction "maison".

J'ai voulu une fonction de centrage automatique, je l'ai appelée FNC$, j'aurais aussi pu l'appeler FNCENTRE$ ou FNC$.

Ligne 20, je la DEFinis : je veux que FNC$ (A$) soit égale à A$ précédée d'un certain nombre de blancs pour assurer le centrage de A$. Cet espace gauche etant égal à 40, longueur de A$, le tout divisé par deux. Logique ?

Et je pousse le vice jusqu'à ajouter un saut de ligne automatique, c'est le CHR$(10) final.

Après un BREAK, on peut utiliser cette fonction en "mode direct", du genre PRINT FNC$("MICRO"), mais en revanche, on n'a pas le droit de créer un DEF FN quelque chose en mode direct. Un DEF FN doit être dans un programme, il est crée par RUN.

Pour le definir, j'ai utilisé A$, mais après cela, on peut l'utiliser avec d'autres noms de variables, exemple B$ ligne 60 ou XYZ$ ligne 80.

Deux autres remarques en passant :

• Les DATA de la ligne 30 sont mis entre guillemets. C'est pour inclure les blancs

1

```
10 ' CENTRAGE automatique en MODE 1 ; M.
A. 2/88
20 DEF FNC$(A$)=SPACE$((40-LEN(A$))/2)+A
$+CHR$(10)
30 DATA "Un DEF FN maison","permet de ce
ntrer des","phrases courtes avec","saut
de ligne."
40 CLS
50 FOR N=1 TO 4:READ B$
60 PRINT FNC$(B$):NEXT
70 LINE INPUT "Tapez une phrase courte a
 centrer ----->",XYZ$
80 PRINT FNC$(XYZ$)
90 GOTO 70●
```

entre les mots, car dans une ligne de DATA, un espace a le même effet séparateur que la virgule...

• Ligne 70, j'utilise toujours LINE INPUT plutôt qu'INPUT pour entrer une chaîne. Grâce à cela, on peut loger une ou des virgules dans la phrase (avec INPUT on aurait le message "Redo from start"). Promesse tenue : pas de LOCATE, pas de calculs !

VOIR VOUS-MÊME SUR LE CPC LA COULEUR DES COULEURS

Si vous avez tout compris du premier coup par la simple lecture du manuel Amstrad, alors là, chapeau ! Vous devez être un surdoué ..

Alors je vais vous présenter cela d'une tout autre manière :

- Le CPC sait créer 27 TEINTES qu'il numérote de 0 à 26 : 0=noir ; 1=bleu foncé ; 2=bleu clair ; 3=rouge, etc. Seule la commande BORDER permet de les illustrer DIRECTEMENT. Le petit listing n° 2 ("TEINTES") est très utile pour se les mettre en tête. Vous remarquerez alors que ces couleurs ne correspondent pas toujours avec le nom du manuel.

Exemples : "4=magenta", c'est un violet ; "12=jaune", c'est plutôt un vert-jaune ; "19=vert marin", moi j'appelle cela un vert-bleu fluo. D'autre part, certaines teintes sont pratiquement identiques.

- Le CPC ne peut pas représenter ces 27 teintes en même temps, mais 16 en MODE 0, ou 4 en MODE 1 ou seulement deux en MODE 2. Nous sommes dans le cas du peintre qui possède dans sa boîte 27 tubes de gouache, mais les PALETTES qu'il utilise n'ont que 16, 4 ou 2 emplacements. Il prend la "grande palette" (MODE 0) ; ses seize emplacements sont numérotés de 0 à 15. Pour les garnir au gré de sa fantaisie, il y a la commande INK, exemple : INK 0,18 signifie "on place en 0 la teinte n° 18" (vert fluo).

A la mise sous tension, le CPC garnit la palette de 0 à 13 avec 14 teintes arbitraires "par défaut", c'est pratique ; mais on peut modifier notre palette par INK.

Les deux derniers emplacements, les INK 14 et 15 sont par défaut des couleurs "flashing", c'est-à-dire changeant alternativement de teintes. C'est d'un goût assez douteux, mais c'est spectaculaire. On peut les remplacer par des teintes manquantes, par exemple INK 14,4 (violet) : INK 15, 13 (gris clair) ou encore par un flashing plus supportable comme INK 15, 10, 14 (vert clair/bleu ciel).

2

```
10 ' TEINTES par BORDER - M.A. 2/88
20 MODE 1:BORDER 0
30 FOR T=0 TO 26
40 BORDER T
50 LOCATE 3,10:PRINT"Le BORDER est de la
 TEINTE numero";T
60 LOCATE 15,14:INPUT "Tapez ENTER ",R$
70 NEXT
80 BORDER 1:CLS●
```

La palette étant garnie, utilisons ces couleurs :

- PAPER sera la couleur du fond ; si on ne le précise pas, par défaut, c'est PAPER 0 (couleur 0 de la palette).
- PEN (stylo en anglais) sera la couleur des caractères. Si on ne précise rien c'est PEN 1 (couleur 1 de la palette).
- Résumons quelques options "par défaut" :

INK 0, 1 (bleu foncé) : INK 1, 24 (jaune vif) ; BORDER 1 (bleu foncé) ; PAPER 0 (bleu foncé) ; PEN 1 (jaune vif). Voilà qui explique les lettres jaunes sur fond bleu lors de l'allumage d'un CPC couleur.

EXPÉRIENCES DE MAGIE

Par défaut on est en MODE 1, 4 couleurs maxi sur la palette donc sur l'écran. Tapons PEN 2, le "Ready" s'écrit en bleu ciel ; puis, PEN 3, c'est alors du rouge. Sur l'écran, nous avons notre maxi de 4 couleurs : le PAPER bleu foncé et des inscriptions en jaune, ciel et rouge. Stop ! Que se passerait-il si nous tapions PEN 4, ça ne planterait pas car ça repart à zéro. PEN 4 est analogue à PEN 0. (Les lettres sont invisibles puisque de la même couleur que le fond, la bonne blague..). De même PEN 5 donne encore du jaune, PEN 6 = PEN 2 , PEN 7 = PEN 3, etc.

En revanche pour le BORDER vous avez droit à ce que vous voulez (pas dans la palette), exemple BORDER 23. En somme une cinquième couleur possible.

Puisque par défaut PEN prend la couleur 1, tapons INK 1, 26. Les lettres apparaissent alors en blanc brillant (teinte 26), du moins tout ce qui avait été écrit en PEN 1 (jaune). Même remarque en tapant INK 0, 9 : notre PAPER 0 change de teinte et devient vert foncé (= teinte n° 9).

Le très petit listing n° 3 ("PALETTE") fixera les idées. Refaites un CTRL-SHIFT-ESC avant de le taper pour être sûr d'avoir les options par défaut. Le STRING$ de la ligne 50 fait afficher 10 fois CHR$ (143), ce qui donne une sorte de barre horizontale. Avouez que je suis sympa de vous avoir écrit la ligne 70...

A présent, tapez MODE 2. Si vous avez un écran couleur, c'est la catastrophe car les lettres jaunes étriquées sont difficiles à lire sur fond bleu foncé. Un bon conseil : en MODE 2, mettez-vous en lettres noires sur fond ciel (20) ou gris (13). Essayez. INK 1, 0 ; INK 0, 20 (ou INK 0, 13).

CURIEUSES FARCES COULEURS

Premier gag : changement de PAPER. Réinitialisez le micro et tapez PAPER 3 (fond rouge). Oh surprise ! seul le mot "Ready" est sur fond rouge. Eh oui, tout le fond autour est resté inchangé : bleu foncé. A présent, tapez CLS, là, tout l'écran est rouge. Après un changement de PAPER, il faut tout de suite faire un CLS (rappelez-vous...).

Second gag : vous venez d'utiliser un programme où les INK, les PEN et PAPER avaient tous été modifiés. Notamment la dernière commande PEN faisait écrire en bleu foncé. Puis vous en chargez un autre, RUN, mais celui-ci ne comporte aucune commande couleur. Que de miracles à l'écran ! Hé oui, même après NEW ou RUN, les INK, PAPER et PEN sont restés en mémoire , et vous risquez même de vous trouver avec des lettres invisibles, ce qui fait croire à un méchant plantage...

QUELQUES SAGES PRECAUTIONS EN COULEURS

- Dans un programme vous avez changé les options couleur par défaut. C'est très bien, mais juste avant le END final pensez à restituer les options que vous avez modifiées. Même MODE 1 (voir les dernières lignes du listing n° 3).
- Commencez toujours un programme prévu en MODE 1 par la commande MODE 1. Pour un programme important, je confirme même les INK, PEN, PAPER et BORDER par défaut , on ne sait jamais..
- Il y a des couleurs dites "chaudes" tel le jaune, le rouge, l'orange (rappellent le feu) et d'autres dites "froides" tel le bleu, le vert, le noir (rappellent l'eau, la nuit)

Pour la lisibilité lettres/fond, il faut juxtaposer des teintes chaudes et froides, ou des teintes claires et foncées : jamais clair/clair (jaune sur ciel est illisible). Deux teintes de même "température". Mais clair/foncé, c'est lisible mais lassant (exemple : PEN 1 , PAPER 3).

De grâce, pitié, tout ce que vous voudrez mais pas de BORDER qui clignotent..

CONCLUSION

On est bien loin du morne message qui apparaît en haut à gauche de l'écran, vous savez celui que l'on obtient par CLS : PRINT "bla bla bla. .".

Une bonne présentation des pages d'écran est quasi obligatoire ; les fioritures sont, elles, souvent superflues (surtout quand leur affichage est long !). Si votre programme est digne d'intérêt, ne le démolissez pas avec des textes en débraille. Surtout que c'est si facile avec le BASIC des CPC

Mais au lieu d'attendre votre prochain chef-d'œuvre pour mettre ces conseils en pratique, si vous vous entraînez sur votre programme préféré ! Une séance de chirurgie esthétique à coups de FNC$ le transfigurera.

à suivre...

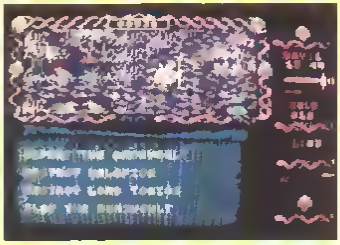
3

```
10 ' Palette en MODE 0
20 MODE 0
30 PRINT " PAPER 0:PEN 1 a 15":PRINT
40 FOR P=1 TO 15:PEN P
50 PRINT STRING$(10,143);P
60 NEXT
70 PEN 1
80 PRINT:INPUT"Tapez ENTER ",R$
90 MODE 1●
```

BLOOD VALLEY

Aventure/Arcade

On sait s'amuser dans la vallée de Gad ! Vous le maître des lieux, l'Archveult, organisez comme chaque année votre chasse. Pas n'importe laquelle : une chasse à l'homme. Un esclave a été choisi parmi les plus robustes. Celui-ci est lâché dans la vallée de Gad et il doit s'en échapper avant d'être rejoint par la meute des chiens de l'enfer, abominables créatures cracheuses de feu. En général, cela ne pose pas de problèmes, mais cette fois ci vous avez décidé de corser le jeu en choisissant un adversaire plus coriace. Justement vous pourrez jouer le rôle de cet adversaire. Vous serez un barbare, un prêtre ou un voleur. Chaque esclave possède ses propres ordres de mission, mis à part bien sûr le fait d'échapper à l'Archveult.



Pour vous défaire, l'Archveult possède plusieurs alliés puissants. Il y a Ka-Rim l'assassin, Kritos Blood Heart le capitaine de la garde et le Demiveult, le fils dégénéré de l'Archveult. Si vous choisissez l'option "un seul joueur" vous êtes obligatoirement la victime. Si, en revanche, vous jouez à deux, il y aura alors 2 écrans de jeu : un pour le chasseur et l'autre pour la proie. Dans ce cas de figure, le chasseur doit d'abord placer ses alliés dans un de leurs territoires privilégiés. Tout est en place ? Que la chasse commence !

Dès le départ, il se passe une chose étrange : le joueur qui occupe le corps de l'Archveult doit également se battre comme un vulgaire esclave. (Question : contre qui se bat-il ?) Si par malchance ou par bonheur (cela dépend du camp auquel on appartient) la proie rencontre un allié de l'Archveult, c'est ce dernier qui prend la direction des combats grâce à la télépathie. L'esclave, s'il vit assez longtemps va pouvoir ramasser les objets qui jonchent le chemin. Potions magiques, or et nourriture lui permettront de poursuivre plus avant son chemin. En effet, à tout moment, il sera possible de "geler" l'action, de contempler ce que l'on possède et éventuellement de s'en servir. La nourriture par exemple vous remplit de courage et d'énergie.

A chaque fois qu'une zone est terminée, vous vous retrouvez à un carrefour et vous devez choisir parmi les directions proposées. Puissiez-vous faire le bon choix et échapper à la meute dont le souffle chaud se fait déjà sentir sur vos talons●

Notre avis :

L'histoire est très intéressante : enfin un jeu qui met le mal à la portée de tous. On sort enfin de la traditionnelle recette du jeu vidéo d'action. Le scénario tient compte des origines de chacun, du côté du bien comme du mal. A cela on peut ajouter un zeste de stratégie : l'emplacement des alliés de l'Archveult ou le choix du bon chemin pour la proie.
Hélas on ne peut tout avoir. Si le scénario tient la route, en revanche le graphisme n'a rien d'extraordinaire et l'animation laisse plus qu'à désirer. Dommage car avec un décor digne de l'histoire, ce jeu aurait été une merveille.

ENLIGHTENMENT

Arcade/Aventure

Le jour où le druide Hasrinaxx a bouté le démoniaque Acamontor hors du royaume de Belorn, il aurait mieux fait de se casser le coude. 103 années sont passées et le représentant du diable est de retour sur Terre pour semer la terreur et les Kartines. Le vieux Hasrinaxx qui va tout de même sur ses 2050 ans se sent-il encore d'attaque pour se lancer dans cette folle équipée ? Quelle question ! Druide toujours prêt ! Mais pour rejoindre la ville d'Ishmar, lieu du combat final, il faudra traverser de vastes territoires peuplés de démons ou de morts-vivants.
Il est certain que les créatures rencontrées sont aussi diverses que mortelles. Pour se

défaire de ses attaquants, Hasrinaxx dispose d'éclairs magiques. Mais ceux-ci perdent en puissance au fur et à mesure de l'écoulement du temps. Heureusement, le druide peut obtenir des sorts. L'accès à ces pouvoirs supplémentaires se fait en s'arrêtant délicatement sur une plaque ornée d'un point d'interrogation. Il est alors possible de s'emparer du charme et de le déposer dans le livre de magie (pas plus de 8 simultanément). Ensuite, Hasrinaxx devra utiliser les sorts le plus efficacement possible. Et il y a 31 sorts différents ! Certains permettent au druide de se protéger, d'attaquer ou de créer des "éléments". Ceux-ci sont au nombre de quatre : le Golem fart d'argile, le Kraken d'eau, le Phœnix de fer et le ruban d'air. Ces personnages peuvent éventuellement être dirigés par un deuxième joueur. Chaque "élément" a ses forces et ses faiblesses : le Phœnix est très rapide mais il s'épuise vite dans les terrains humides. Il y a également des sorts très puissants mais qui ne sont accessibles qu'aux grands druides. Revenons à des détails plus matériels : la faim et la soif (qui peuvent entraîner la mort). Ce problème est résolu grâce à des sorts particuliers. En général, il vaut mieux se ravitailler régulièrement afin d'éviter les messages d'alarme qui apparaissent aux derniers instants de la vie du druide. N'oubliez pas également de recharger vos batteries de production d'éclairs, sinon vous serez incapable de repousser vos ennemis.

Les passages entre chaque domaine (montagne, désert, marais, cimetière) se font par une simple porte. Il va falloir en franchir plusieurs avant de rejoindre la tour où se cache Acamontor●

Notre avis :

Enlightenment est un jeu du type "Gauntlet", c'est-à-dire que le terrain est vu du haut et les personnages se débattent dans de multiples labyrinthes. Le plus gros reproche que l'on puisse faire à ce jeu se situe au niveau des graphismes : les sprites sont vraiment tout petits. Mais qu'importe, le nombre de sorts rend le jeu très intéressant et l'on est vite contaminé par le virus de l'aventure.

CYBERNOID

Arcade

Vous savez que vous, lecteurs, avez bien de la chance car lorsque vous avez un logiciel en votre possession, vous detenez egalement le manuel (car, bien entendu, vous avez TOUS un manuel, n'est-ce pas ?). Alors que nous, parfois nous n'avons quasiment aucune indication. Enfin, Cybernoid n'est pas le style de jeu qui necessite vraiment une notice. On se retrouve en effet très vite au cœur de l'action.

Cybernoid désigne un système d'attaque ou de défense fortement armé et qui de plus peut s'approprier d'autres modules de combat qui le rendront encore plus puissant. C'est parti pour une nouvelle aventure souterraine. Eh oui, les combats vont se dérouler dans un labyrinthe complètement fermé. Comme le travail de héros ne s'exerce pas sans courir quelques dangers, chaque "piece" du labyrinthe contient un piège, un passage difficile. Une race extraterrestre a en effet placé tous ces chausse-trapes afin de vous empêcher d'atteindre... (remplacez les points par ce qu'il vous plaira). Mais attention, vous êtes armé : deux lasers et un lance-missiles sont vos outils protecteurs. Pour obtenir le lancement des roquettes, il suffit de maintenir son doigt appuyé sur le bouton de tir. Pas trop longtemps, malheureux ! Il n'y a que 20 objets de ce genre à votre disposition et dans certaines salles il est indispensable de les posséder.

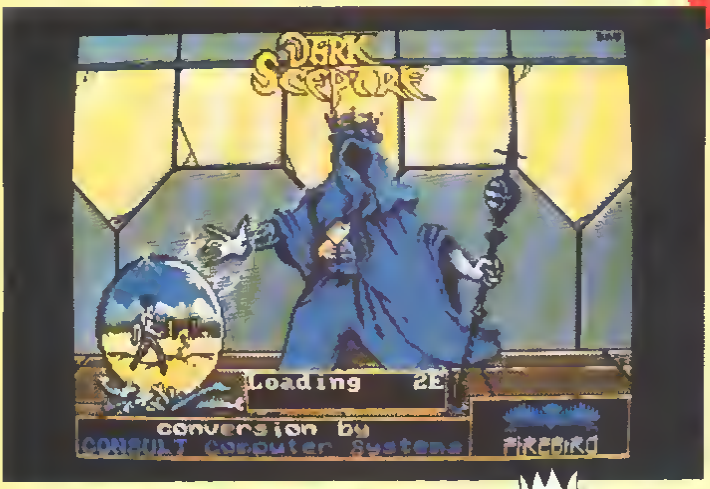
La presence d'un indicateur portant sur le nombre de missiles réfrénera sûrement vos ardeurs destructrices. Tiens juste à côté de cet indicateur, on trouve un sablier, mais alors, le temps est compté ? Mais oui mon bon monsieur, il va falloir être précis et rapide. Mis a part les pièges statiques (canons, outre a spores mortelles) les EVNI

ou Ennemis Volants Non Identifiés possèdent une qualite rare : lorsqu'ils sont detruits, ils se transforment en pierres precieuses qui ont certainement des pouvoirs fabuleux, entre autres celui de vous nantir d'une arme supplémentaire. Les boules oranges dispersées çà et là sont également des armes ! il suffit de les toucher pour qu'aussitôt, elles se mettent à tournoyer autour du Cybernoid en un cercle protecteur.

Allez encore un petit effort, la fin est bientôt proche (la vôtre ou celle du jeu...)●

Notre avis :

Ce programme a été conçu par Raffaele Cecco qui est l'auteur entre autres de l'excellent Exolon. Avec Cybernoid, Cecco a encore frappé très fort : des graphismes colorés, fouillés, une animation rapide, des mouvements coulés, une musique permanente et rythmée. A posséder absolument dans sa logithèque. A quand la prochaine merveille, Raffaele ?



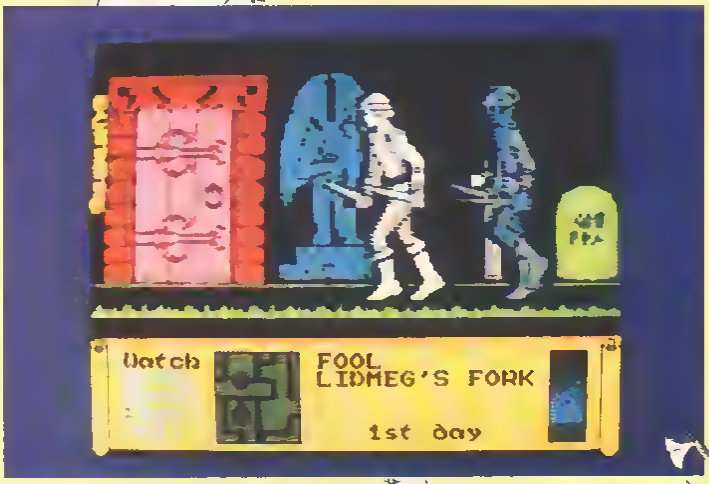
DARK SCEPTRE

Arcade/Aventure

Sombre histoire que celle de Dark Sceptre. Un roi puissant et respecté vit arriver par un jour noir et maudit les bateaux des Hommes du Nord. Ces bateaux s'échouerent sur les côtes des îles de l'Ouest. Bon prince, le roi les accueillit et leur offrit le gîte et le couvert. Seulement, les Hommes du Nord se sont avérés être de sacrés parasites. Ils voulurent des terres et menacèrent le roi de provoquer une guerre s'il ne satisfaisait pas leurs désirs.

Le roi accepta de leur offrir des terres, mais il ordonna à ses forgerons de lui fabriquer un sceptre aux pouvoirs diaboliques afin de se débarrasser des envahisseurs nordiques. Cinq années s'écoulerent et les barbares devinrent de plus en plus exigeants.

Le roi les convoqua alors dans la salle du trône sous un prétexte quelconque et tenta d'utiliser le sceptre afin d'envoyer les Hommes du Nord au diable. Mal lui en prit car l'un d'eux réussit à s'emparer à temps du sceptre et l'utilisa pour tuer le roi et transformer tous ses compagnons en seigneurs des Tenebres.



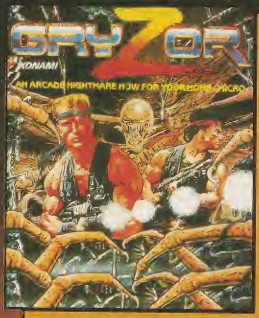
A la tête d'une armée de guerriers, vous avez décidé de retrouver le sceptre et de le détruire. Il y a également d'autres équipes parties à la course au sceptre. On trouve les Verdino, les Grisuls, les Kuanos, etc.

N'oublions pas les Umbrargs qui sont les seigneurs des Ténebres. Dans chaque équipe on trouve différentes catégories : les Thones ou nobles, sans eux les hommes risquent de déserter ; les Mystiques qui possèdent des pouvoirs magiques. Il y a également les esclaves, les fous, les bourreaux. Chaque personnage possède sa propre personnalité et ses propres caractéristiques. Vous êtes le commandant, c'est donc à vous de diriger correctement les personnages afin de mener à bien la quête du St Sceptre. Chacun des membres de l'équipe peut recevoir jusqu'à trois ordres dont il tiendra compte suivant ses possibilités. (Par exemple, le sauvage ne saura pas lancer des sorts). Les ordres sont au nombre de 34. Cela va du lancement des sorts à l'attaque tous azimuts. Vous pouvez également vous faire des alliés ou des ennemis parmi les autres équipes. Vous pouvez échanger des cadeaux ou envoyer des espions. Dans tous les cas, le but est de parvenir au sceptre le plus rapidement possible car le temps est limité.

Notre avis :

Il n'y a pas de quoi s'extasier devant les graphiques qui sont assez "flous" et surtout devant l'animation extrêmement lente : il faut dire que les sprites ont une taille respectable et que plusieurs actions se déroulent en même temps mais tout de même il y a des limites au supportable. En revanche, le scénario et le déroulement du jeu sont assez intéressants, principalement les alliances possibles et les espions "télécommandés". Mais on ne peut pas tout avoir, n'est-ce pas ?

DES SOLDATS DE L'IMPOSSIBLE



Ce superbe jeu d'arcade de Konami maintenant pour vos micro-ordinateurs converti avec tous les écrans originaux de jeu d'arcade vous positionne dans un monde effrayant d'étrangers. . . . . négociez vos champs de force et entrez dans une guerilla fanatique en vous infiltrant dans leurs quartiers généraux.
La maîtrise du temps et des nerfs d'acier sont indispensables pour le programme plein de punch où l'indépendance vous émmenera toujours plus loin.

:A L'AUTRE BOUT DU MONDE

Survivez pour devenir un capitaine en suivant le plus coriace des entrainements academique. Ce jeu d'arcade de Konami a déjà atteind la première place des hit parade avec cette superbe adaptation sur vos micro-ordinateurs tous les écrans originaux de jeu d'arcade ont été merveilleusement repris, Combat School propose un véritable défi aux joueurs les plus exercés.
Sept épreuves à vous couper le souffle plus une de pénalité si vous n'y parvenez pas, vous êtes éliminé.

EN VENTE MAINTENANT

COMMODORE - AMSTRAD
PC + COMPATIBLES
IBM/AMSTRAD & ATARI ST

ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

LOGICIELS DE JEUX POUR AMSTRAD

PRIX EN BAISSE !

MATÉRIEL GARANTI

CASSETTES

7867	10 COMPUT. HITS	80
7632	1001 B C	99
7794	20.000 AVANT JÉSUS CHRIST	105
7861	4 AS (COMPIL DIGITAL INTEG)	95
7761	5 COMPUTER HITS	60
7760	5 STAR GAMES 2	70
7738	ACADEMY	75
7517	ACES OF ACES	77
7497	ACRO JET	80
7837	ACTION REPLAY	45
7608	AMARAUTE (5 EX)	35
7488	AMERICA'S CUP CHALLENGE	35
7526	AMSTRAD ACADEMY	75
7817	ANGLE BALL	35
7739	ANNALS OF ROME	89
7540	ASPHALT	105
7404	ASTERIX	85
7363	ATAHUALPA	75
7393	BACK TO REALITY (5 EX)	25
7820	BACTERIX	105
7258	BAD MAX	57
7801	BALL CRAGY (5 EX)	32
7706	BARBARIAN	70
7725	BASKET BALL	80
7899	BASKET MASTER	70
7538	BIG 4	80
7859	BIG 4 NUMÉRO 2	88
7263	BIGGLES	84
7711	BIGTOP BARNEY (5 EX)	22
7888	BIRDIE	115
7814	BIVOUAC	105
7900	BOB MORANE/CHEVALIERE	220
7901	BOB MORANE/SCIENCE FICTION	220
7896	BOBSLEIGH	89
7798	BOB COMMAN (5 EX)	22
7826	BOULDER DASH	34
7876	BOULDER DASH CONST. KIT	87
7777	BOY RACERS (5 EX)	22
7894	BRAVESTAR	85
7395	BREAKTHAU	33
7830	BRIAN JACK (5 EX)	22
7845	BRIDE OF FRANKENST	34
7249	BRIDGE	209
7716	BUBBLER	85
7893	BUGGY BOY	73
7802	BUMP SET SPE (5 EX)	22
7884	BUSINESS FLIGHT	111
7904	CALIFORNIA GAMES	85
7851	CAMELOT WARRIORS	34
7895	CAPTAIN AMERICA	85
7843	CHALLENGE OF THE GO'ROTS	34
7564	CITY SLICKER	65
7522	COBRA	58
7892	CLASSIQUES 2 (GIDPX + PENG + NIBBL)	110
7522	COBRA	59
7264	COLOSSUS CHESS 4.0	80
7878	COMBAT SCHOOL	70
7754	CONVOI RIDER	76
7532	COSMIC SHOCK ABSORBER	80
7638	CRAFTON ET XUNK	113
7806	CRAZY CARS	105
7890	CRYZOR	70
7618	DAME 3D CHAMPION	125
7821	DAME SCANNER	105
7277	DANCING GIRL	98
7835	DAN'D	34
7755	DANGER STREET	98
7339	DEACTIVATORS	34
7765	DEATH WISH 3	70
7847	DEATH-RIDE	34
7842	DEATHSCAPE	34
7594	DEEPERS DUNJEONS	40
7639	DESPOTIK DESIGN	117
7841	DOGFIGHT 2187	34
7875	DRILLER	111
7758	DWARF	93
7544	EAGLE NEST	75
7834	ELIDON	34
7513	ELEVATOR ACTION	67
7874	ELITE COLLECTION (BEST ELITE)	123
7564	ENDURO RACER	73
7735	ERE HITS	135
7893	ERE HITS VOL. 2	135
7599	EXOLON	60
7266	EXPLODING FIST	84
7552	F13 STRIKE EAGLE	84
7111	FEU!	113
7267	FIGHTING WARRIOR	76
7868	FIRELORD	64
7865	FIRESCAPE	84
7276	FIVE A SIDE SOCCER (5 EX)	32
7871	FIVE STARS GAMES 3	84
7680	FLESH GORDON (5 EX)	32
7818	FORTUNE FOOTBALL	145
7815	FREDDY HARDEST	60
7872	FUTURE KNIGHT	34
7324	GAME OVER	65
7924	GAME SET AND MATCH	105
7490	GAUNTLET	76
7282	GAUNTLET 2	80
7877	GIFT RACK THRILLER	42
7595	GOLD HITS NUM. 1	85
7399	GOLDEN TALISMAN (5 EX)	32
7611	GOLDHITS NUMÉRO 2	85
7561	GRAPHIC CITY	113
7840	GRENELL	34
7810	GUADALCANAL	84
7568	HEARTLAND	70
7838	HI-JACK	34
7781	HIGH FRONTIER	84
7268	HITPACK 3	73
7388	HIT PACK ELITE	75
7582	HIT PACK ELITE II	75
7512	HIVE	70
7832	HUNTER SYDNEY	99
7387	KWAHC	75
7269	HMS COBRA	240
7697	HYDROFOOL	68
7380	HYPERSPORT	53
7553	IKARI WARRIORS	65
7825	IMAGINE'S ARCADE HITS	84
7270	INDIANA JONES	80
7757	INDOOR SPORTS	75
7730	INERTIE	110
7882	INQUISITOR	130
7581	ARKANOIDS	104
7540	ASPHALT	126
7404	ASTERIX	126
7820	BACTERIX	130
7260	BAD MAX	108
7726	BARBARIAN	90
7725	BASKET BALL	120
7899	BASKET MASTER	120
7284	BATMAN	100
7538	BIG 4	115
7888	BIRDIE	165
7834	BIVOUAC	165
7744	BLACK MAGIC	108
7520	BLUE WAR	108
7900	BOB MORANE/CHEVALERIE	220
7901	BOB MORANE/SCIENCE FICTION	220
7876	BOULDER DASH CONST KIT	115
7894	BRAVESTAR	120
7616	BRIDGE	224
7716	BUBBLER	114
7893	BUGGY BOY	110
7884	BUSINESS FLIGHT	130
7741	CANADIAN	118
7564	CITY SLICKER	100
7849	CLIFFHANGER QUEST	140
7362	INTERNATIONAL KARATE	122
7795	JACK THE NIPPER 2	105
7499	JAIL BREAK	53
7115	JIMMY BUSINESS	138
7217	JUNGLE JANE	120
7566	KAT TRAP	105
7615	KIDKIT	225
7693	KILL UNTIL DEAD	120
7392	KONAMI'S COIN OP HITS	105
7332	L'AFFAIRE SYDNEY	150
7111	FEU !	138
7563	FIREBORD	100
7865	FIRESCAPE	120
7871	FIVE STARS GAMES 3	115
7818	FORTUNE FOOTBALL	160
7815	FREDDY HARDEST	105
7924	GAME SET AND MATCH	140
7271	GLOBE TROTTER	176
7490	GOLF	86
7568	HEARTLAND	105
7794	20.000 AVANT JÉSUS CHRIST	130
7861	4 AS (COMPIL DIGITAL INTEG)	130
7761	5 COMPUTER HITS	90
7760	5 STAR GAMES 2	100
7760	5 STAR GAMES 2	118
7767	ACRO JET	130
7780	BYGAR	120
7122	S.O.S. SPACE	141
7169	S.O.S. OVOIDES	138
7589	SABOTEUR II	100
7904	MANHATTAN LIGHT	122
7083	MANDRAGORE	150
7578	MANHATTAN 95	135
7733	MUTANTS	105
7610	OCEAN ALL STAR HITS	130
7267	L'ANTRE DE GOMK	140
7574	LE CASSE	147
7506	LE CHEVALIER BLANC	165
7575	LE CRISTAL BLEU	165
7803	LE MAITRE DES AMES	140
7583	LES PASSAGERS DU TEMPS	165
7909	LES RIPOUX	165
7858	LES TRÉSORS D'US GOLDS	150
7368	LIGHT FORCE	100
7855	LIVE A MORE WAR GAMES	120
7704	MAG MAX	104
7469	MAS COBRA	226
7757	INDOOR SPORTS	115
7730	INERTIE	135
7882	INQUISITOR	160
7720	WONDER BOY	120
7598	SARACEN	115
7585	SCALEXTRIC	118
7588	SENTINEL	110
7545	SHOCK WAY RIDER	100
7495	SILENT SERVICE	135
7772	SOLOMON KEY	108
7525	SPACE HARRIER	105
7792	SPORTS PACK	134
7644	STAIN 2	165
7481	STAR RAIDERS II	120
7281	STRIKE FORCE HARRIER	111
7769	SUN STAR	102
7580	SURVIVOR	114
7240	OMEGA PLANETE INVISIBLE	165
7389	PACK MASTERTRONIC I	75
7736	PAPERBOY	108
7897	PHANTOM CLUB	114
7885	PHENIX NOIR	130
7719	PROFANATION	120
7902	Q IN	225
7726	QUARTET	120
7605	RANARAMA	110
7873	RAMPART	120
7720	RIDING + NUCLEAR	69
7766	WORLD CLASS LEADERBOARD	120
7822	ZARZAS	116
7559	ZOMBI	127
7794	TAIPAN	165
7533	TARZAN	122
7112	TERRIEUR SUR LE NID	130
7718	THAI BOXING	90
7518	THE PAWN	135
7123	THESAURUS	148
7577	THEY SOLD A MILLION	105
7402	THEY SOLD A MILLION II	105
7660	THUNDER CATS	115
7614	TRANSMUTANT	138
7819	TRAITEMENT 3272	116
7812	TRANTOR	115
7751	TRIO	105
7565	TRIVIAL PURSUIT (FR)	188
7725	TROLLIE + SPACE	69
7457	TT RACER	130
7750	TUER N'EST PAS JOUER	117
7869	TUER N'EST LE RODEUR	196
7756	ULTRON I	114
7530	VOLLEY BALL	152
7886	WESTERN GAMES	165
7883	WINCHESTER	130

DISQUETTES

PRECISEZ K7 ou DK

BON DE COMMANDE

A RENVOYER AVEC VOTRE RÈGLEMENT
A STAMP DIFFUSION
17, RUE RUSSEIL - 44000 NANTES

CI-JOINT MON RÈGLEMENT PAR CHÈQUE OU PAR MANDAT

Nom

Prénom

Adresse

Tél.

SIGNATURE

VEUILLEZ M'ENVOYER LES LOGICIELS DONT J'INDIQUE LES TITRES CI-DESSOUS :

RÉF.	TITRES	QUANTITÉ	PRIX
		TOTAL	
		FRAIS PORT	15 F
		TOTAL	

Amstrad 20

IZARD GRAPHIQUE 40.35.79.34

ARKANOID

TAITO
COIN-OP

REVENGE OF DOH

Des choix vous permettent d'adapter [illegible] les options [illegible] d'affets [illegible] VAUS supplémentaires [illegible] ARKANOID [illegible] de tuiles [illegible] vous ne pourrez plus vous arrêter de jouer.

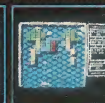
imagine

...the name of the game

Licensed from © Taito Corp., 1987

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.



BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

BOOMERANG: TITRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTES

▽ 20000 AVANT J.-C. . . . 34 69
4 SMASH HITS 44 89
5 STAR GAMES No. 3 . . 47 95
50 JEUX 54 109
6 PACK VOL. 2 . . . . 44 89
7 MERCENAIRES 54 109
720 DEGRES 47 95
ACE 24 49
ACTIVATOR 24 49
ALBUM DIGITAL 54 109
ALBUM EPYX 54 109
▽ ALBUM LIVE AMMO . . . 42 85
ALBUM UBI. 84 169
ALIEN HIGWAY 19 39
ALT. WORLD GAMES . . . 47 95
AMERICA'S CUP 19 35
AMSTRAD ACADEMY . . . 44 89
ANDY CAPP 47 95
ARKANOID 2 . . . . . 44 89
▽ ARMY MOVE. 19 39
ATF 47 95
AU REVOIR MONTHY . . . 24 49
AVENGER. 22 45
BACTERIK DREAMS . . . 62 125
▽ BALLOON CHALLENGE . . 24 49
BARBARIAN 37 75
BASILE DETECTIVE . . . 44 89
BASKET MASTER 44 89
BED LAME 49 99
BIG 4 VOL. 2. . . . . 49 99
BIRDIE 67 135
BIVOUAC 52 105
BLACK MAGIC 47 95
BLOOD VALLEY 44 89
BOBSLEIGH. 47 95
BOMB JACK 2 . . . . . 24 49
BOULDERDASH CONST. . . 47 95
▽ BOUNDER 15 35
BRAVE STAR 47 95
BREAKTHRU 15 35
BUBBLE BOBBLE 44 89
BUBBLER. 47 95
BUGGY BOY 44 89
CALIFORNIA GAMES . . . 47 95
CAMELOT WARRIORS . . . 47 95
CAPTAIN AMERICA . . . 47 95
CATCH 23. . . . . 52 105
CENTURION 47 95
CESNA OVER MOSCOU . . 39 79
CHAIN REACTION 44 89
CHAMPION SPRINT. . . . 47 95
CHARLY DIAMS 39 79
▽ CHIFFRES ET LETTRES . . 47 95
COBRA (loriciel) 42 85
COMBAT SCHOOL. . . . 42 85
CONFLIT 52 105
COSA NOSTRA 29 59
▽ CRAZY CARS. 34 69
▽ CREPUSCULE DU NAJA . 34 69
DAMES SCANER 62 125
DANGER STREAT 62 125
DEATHCATE. 29 59
▽ DEATHVILLE 24 49
DEATHWISH 37 75
DEFLEKTOR. 44 89
DESPOTIK DESIGN . . . 39 79
DEVIL'S CROWN 19 39
DOG FIGHT 49 99
DRAGON'S LAIR 22 45
DRILLER 69 139
DYNAMITE DAN 39 79
EAGLE NEST 39 79
ELITE COLLECTION . . . 67 135
ENIGME A OXFORD . . . 79 159
EREBUS 54 109
▽ EXGLON 24 49
EYE 52 105
F15 STRIKE EAGLE . . . 42 85
FIRESCAPE 49 99
FIRESTRAP 47 95
FLASH 39 79
FORTERESSE. 42 85
FRANÇAIS SON 72 145
FRANKENSTEIN 47 95
▽ FREDDY HARDEST . . . 29 59
GAME OVER 37 95
GAME SET AND MATCH . 62 125
GARFIELD 49 99
GAUNTLET No. 2 . . . 47 95
GREYFEEL 27 55
GRYSOR 42 85
GUADALCANAL 47 95
HACKER 2 . . . . . 24 49
▽ HEAD OVER HEELS . . . 19 39
HIGHWAY ENCOUNTER. . 24 49
HUACK 19 39
HOW TO BE A BASTARD . 47 95
HOWARD THE DUCK . . . 44 89
▽ HYDROFOIL 24 49
▽ IMAGINE ARCADE HITS. . 34 69
IMPOSSIBLE MISSION 2. 49 99
INDIANA JONES. 42 85
INDOR SPORT 32 65
INERTIE. 32 65
INSIDE GUTING 59 119
INTERNATIONAL KARATE. 47 95
▽ JACK THE NIPPER 2 . . . 24 49
K.Y.A. 24 49
▽ KAT TRAP 22 45
KILLED UNTIL DEAD. . . 47 95
KINEXIT 32 65
KNIGHT MARE 47 95
L'ANGE DE CRYSTAL . . 57 135
L'OEIL DE SET 57 135
LAZER TAG 49 99
LE GESTE D'ARTILLAC . 49 99
LE NECROMANCIEN . . . 42 85
LE TALISMAN D'OSIRIS . 54 109
▽ LEADER BOARD 22 45
LES CLASSIQUES . . . 69 139
LES CLASSIQUES 2. . . 64 129
LES DIEUX DE LA MER. . 37 75
LES RIPOUX 54 109
▽ LIGHT FORCE 22 45
LIVINGSTONE 44 89
LUCASFILM 44 89
MAD BALLS 42 85
MAD DOG 69 139
MAGMAX 27 55
MAGNIFICIENT 7 . . . . 47 95
MAITRES DE L'UNIVERS . 57 95
MALEFICE ATLANTES. . . 39 79
MANANTHAN 95 . . . . 37 75
● MANDE CAILLOUX. . . . 47 95
MANHATAN LIGHT . . . 57 115
MARCHE A L'OMBRE. . . 72 145
MARIO BROTHERS . . . 32 65
▽ MARTIANOIDS 22 45
MASK. 37 75
MASK 2. . . . . 47 95
MATCH DAY 2 . . . . . 42 85
MATH C.M. 87 175
MEGA APOCALYPSE . . . 52 105
MERCURAIRE 24 49
METROCROSS 27 55
MICROPOL HITS 32 65
MISSION 1. . . . . 64 129
MISSION EN RAFALE . . 69 189
MOMIE 69 139
MUTANTS 24 49
▽ NEMESIS 24 49
NEMESIS T. WARLOCK . . 44 89
NIGEL MANSEL. 46 99
NOW GAMES 4 . . . . . 32 65
▽ OCEAN HITS No. 2 . . . 34 69
ORTHOCRACK 92 185
OUT RUN 27 55
PAPERBOY 19 39
PHANTOM CLUB 44 89
PHARADN. 64 129
PHENIX NOIR 59 119
PLUTON 44 89
POWERPLAY 49 99
PREDATOR 47 95
▽ PRODIGY 24 49
PROFANATION 59 119
PSI 5 TRADING CO . . . 47 95
PUB GAMES 42 85
QUAD 67 135
▽ QUARTET 22 45
▽ QUESTOR. 27 55
RAID. 24 49
RAMPAGE 47 95
▽ RAMPARTS. 29 59
RED LED 49 99
RED SCORPION 27 55
REVOLUTION. 22 45
ROBBBOT. 22 45
ROCKET BALL 24 49
ROLLING THUNDER. . . 49 99
▽ RYGAR 27 55
SAMOURAI TRILOGY . . 44 89
SARACEN. 24 59
▽ SCALEXTRIC 22 45
SCOOBYDOO 27 55
SENTINEL. 42 85
SHAOLIN'ROAD 27 55
SHOCKWAY RIDER . . . 22 45
SIDE ARMS 47 95
▽ SLAP FIGHT 22 45
SOLO A MILLION 3 . . . 22 45
SPORT COMPILATION . . 74 149
SPY VS SPY 3 . . . . . 49 99
● SPY VS SPY TRILOGY . . 49 99
▽ STAR RAIDERS 2 . . . 24 49
STAR WARS 47 95
STARFOX 46 99
▽ STARQUAKE 32 55
STIFLIPP 47 95
STREAT HAWK. 19 39
SUN STAR 47 95
SUPER HITS 27 55
SUPERSKI 67 135
SUPERSPRINT. 37 75
SUPERSTAR SOCCER . . 47 95
SUPERSTRS GAMES 2 . . 42 85
SURVIVOR 32 65
▽ TAI PAN 24 49
TERRAMEX 44 89
TERROR OF THE DEEP . 29 59
TETRIS 47 95
THANATOS 24 49
THE GREAT ESCAPE. . . 24 49
▽ THE LAST MISSION. . . 39 79
THING BOUNCES BACK. . 44 89
THINK. 27 55
THUNDERCATS 42 95
TOUR DE FORCE. . . . 47 95
TRAITEMENT BZZZ . . . 62 125
TRANTOR 47 95
TRESORS D'US GOLD . . 54 109
TRIO HIT PACK 3 . . . 27 55
TRIVIAL GENUS GOOD . 107 215
TRIVIAL JUNIOR . . . 84 169
TRON FIRE 44 89
▽ TUER N'EST PAS JOUER . 27 55
ULTRON 1 . . . . . 34 59
▽ VIRGIN ATLANTIC . . . 24 49
WARLOCK 47 95
WARLORD 44 99
WARRIOR 79 59
WERNER 29 59
WESTERN GAMES . . . 47 95
WIZARD WARZ 49 99
WIZBALL 24 49
WONDERBOY 37 75
WORLD GAMES 29 59
X-OR 49 99
▽ XEND 22 45
ZYNAPS 42 85

DISQUETTES

1942. . . . . 37 75
20000 AVANT J.-C. . . . 47 95
4 SMASH HITS 67 145
8 PACK VOL. 2. . . . . 39 79
7 MERCENAIRES 72 145
720 DEGRES 64 129
ACE 32 65
ACE OF ACES 49 99
▽ ALBUM DIGITAL 82 125
ALBUM EPIX 87 175
▽ ALBUM LIVE AMMO . . . 49 99
ALBUM UBI. 102 205
ALIEN US 59 119
ALT. WORLD GAMES . . . 69 139
ANDY CAPP 69 139
ARKANOID 2 . . . . . 42 85
▽ ARMY MOVE. 37 75
ATF 69 139
ATHLETE 49 99
AU REVOIR MONTHY . . . 75 115
AVENGER. 34 69
BACTERIK DREAMS . . . 77 155
▽ BALL BREAKER 34 69
BALDON CHALENGE . . . 72 145
BASILE DETECTIVE . . . 67 135
BASKET BALL 34 69
BASKET MASTER 69 139
BED LAME 72 145
BIG 4 . . . . . 37 75
BIG 4 VOL. 2. . . . . 69 139
▽ BIRDIE 79 159
BIVOUAC 84 169
BLACK MAGIC 74 149
BLOOD VALLEY 67 135
BLUE WAR 79 159
BLUEBERRY 69 139
BOB WINNER 67 135
BOBSLEIGH. 69 139
BOULDERDASH KIT. . . 69 139
BOUNDER 39 79
BRAVE STAR 69 139
BUBBLE BOBBLE 69 139
BUGBY BOY 57 115
CALIFORNIA GAMES . . . 42 85
CANADAIR 69 139
CAPTAIN AMERICA . . . 69 139
CARRE D'AS 59 119
CATCH 23 . . . . . 42 85
▽ CENTURION. 52 105
CESNA OVER MOSCOU . . 44 89
CHAIN REACTION 69 139
CHALENGE GOBOTS. . . 72 145
CHAMPION SPRINT. . . . 72 145
CHARLY DIAMS 89 179
▽ CHIFFRES ET LETTRES . . 99 199
CHOSE DE GROTEMB. . . 77 155
▽ CLIEN US 62 129
▽ COBRA (loriciel) 57 115
▽ COMBAT SCHOOL 57 115
COMPENDIUM 69 139
▽ COSA NOSTRA 32 65
CRAZY CARS. 74 149
CREPUSCULE DU NAJA . 72 145
▽ CRYSTAL BLEU 34 69
▽ CRYSTAL CASTLES . . . 27 55
DAKAR MOTO 84 169
DAMES SCANER. 77 155
DAN DARE 32 65
DANDY 32 65
DANGER STEAT 42 85
DEACTIVATOR 67 135
DEATH OR GLORY 52 105
▽ DEATHWISH 34 69
▽ DEEP STRIKE. 32 65
DEFLEKTOR 67 135
▽ DESPOTIK DESIGN . . . 49 99
DIDACTIC ENGLISH BT3 . 114 229
DIDACTIC ENGLISH COL . 114 229
DIDACTIC ENGLISH LYC . 114 229